

PSONE ▪ PLAYSTATION 2 ▪ GAMECUBE ▪ XBOX ▪ GAME BOY ADVANCE

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA G[...]ON

ARGENTINA $6,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 15.000 • MEXICO $29
CHILE $2.350 • BOLIVIA $b 20 • VENEZUELA Bs 2.500 • PERU Ns 10

NUMERO 43

THE TWO TOWERS

UN INFORME ESPECIAL DONDE ANALIZAMOS LOS JUEGOS BASADOS EN EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

METROID PRIME

LLEGAN LOS NUEVOS JUEGOS DE LA SAGA PARA GAMECUBE Y GAME BOY ADVANCE

LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS MAS ACTUALIZADA DE HABLA HISPANA

BIG MUTHA TRUCKERS

SPLINTER CELL

LEGENDS OF WRESTLING II

EDITORIAL POWER PLAY

ISSN 1514-0466

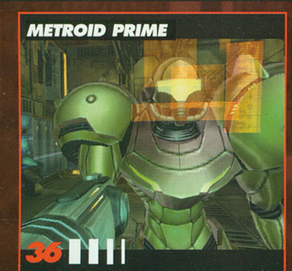
9 771514 046006 00043

▪ LOS ULTIMOS PREVIEWS, REVIEWS, Y TODAS LAS NOTICIAS DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS ▪



¿Necesitas estar informado los 30 días del mes?
datafull.com
Enterate día a día de todo lo que sucede en el mundo de los videojuegos
datafull.com
El equipo de Editoral PowerPlay te mantiene al tanto con las novedades mas importantes hasta que salga el número que viene!

Index


METROID PRIME 36

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL


40

ESTE MES EN NEXT LEVEL 43

READER'S CORNER'S 4
Nuevas misivas de nuestros lectores

NOW LOADING 8
Las noticas más importantes del mundo de los videojuegos

FIRST APPROACH 14
Te mostramos los éxitos (o fracasos) del futuro

HANDS ON 22
Primeras impresiones de los juegos más esperados

NOTA DE TAPA 24
Los nuevos juegos de The Lord of the Rings

FINAL TEST 30
Las últimas novedades analizadas a fondo

THE HARD WAY 58
Gameboy Advance y los juegos 1 Pak/4 Players

TRUE LIES 59
Pippin Atmark: cuando se unieron Apple y Bandai...

CHEATERS PARADISE 60
Los últimos trucos para los juegos del momento

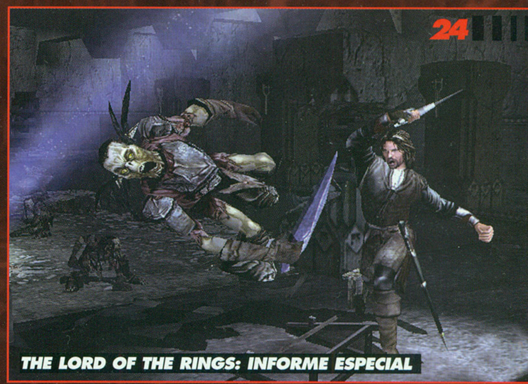
RANKINGS 64
Los más jugados, los más vendidos y los más esperados


46
PRO RACE DRIVER

INDICE DE JUEGOS

.HACK INFECTION PART 1 (PS2) 15
007: NIGHTFIRE (MULTI) 42
APEX (XBOX) 18
BALLERBURG (PSX) 48
BIG MUTHA TRUCKERS (PS2-XBOX) 50
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT (PS2) 31
DISNEY'S TREASURE PLANET (PSX) 53
DRAGONBALL Z: BUDOKAI (PS2) 49
FINAL FANTASY X2 (PS2) 14
LEGENDS OF WRESTLING II (MULTI) 43
LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS (MULTI) 24
MECH ASSAULT (XBOX) 44
METROID FUSION (GBA) 38
METROID PRIME (GC) 36
MIDTOWN MADNESS III (XBOX) 16
PANZER DRAGOON ORTA (XBOX) 52
PRO RACE DRIVER (PS2) 46
RESIDENT EVIL: ZERO (GC) 55
RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE (PS2) 30
SHINOBI (PS2) 43
SOUL CALIBUR II (PS2-XBOX) 19
STAR WARS: BOUNTY HUNTER (MULTI) 54
STAR WARS: JEDI OUTCAST (XBOX-GC) 39
STAR WARS: THE CLONE WARS (PS2-GC) 56
SUPER MONKEY BALL JR. (GBA) 53
THE GETAWAY (PS2) 34
THE SIMS (PS2) 22
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL (XBOX) 40
ULTIMATE MUSCLE (PS2) 20
WAR OF THE MONSTERS (PS2) 23


THE GETAWAY 34


24
THE LORD OF THE RINGS: INFORME ESPECIAL

EL MAS AMPLIO SURTIDO DE VIDEO JUEGOS Y LOS MEJORES PRECIOS
LA MEJOR ATENCION Y EL MEJOR SERVICIO AL CLIENTE



A A DOMICILIO

Readers corner

El infaltable correo de lectores



DIRECTOR Y EDITOR
Mauricio "Los vecinos me aman" Urbides
JEFE DE REDACCION
Diego "No digas sí, di oui" Bournot
DIRECCION DE ARTE
Guillermo "Spider Shoes" Belziti
DISEÑADOR AUXILIAR
Daniel "Long Mc. Largo" Herbón
EDICION Y AMENAZAS
Don Clericuzio
CORRECCION
Diego "Tengo que largar el Maná Blanco" Bournot
NUMEROS ATRASADOS
Unicamente en la editorial, de Lunes a Viernes de 11 a 16 hs.
IMPRENTA
Artes Gráficas Buschi
Ferre 2250 - Pompeya
DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510
DIST. INTERIOR Y EXTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 1371/77
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level es una publicación de Editorial Powerplay.
Cartas a Tucuman 2242 Piso 9 "D" Capital Federal, Buenos Aires. Tel: 4954-0285 o envianos un e-mail: a nextlevel@fibertel.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

Impresa en la Argentina, Febrero de 2003

Este número está dedicado al Green Goblin, y a todos los que corren y se ponen las pilas para que la revista salga como la %^#$^# de la lora.

Año nuevo, Next Level nueva...

y a partir de este número, el 10 de cada mes en tu kiosko!

Y, sí... Don Clericuzio tuvo que poner todos sus contactos en movimiento, y conseguimos nuevamente un papel espectacular, los chicos están más pila que nunca por jugar y sacar la revista a mil por hora -Don Clericuzio niega todos los cargos en contra- y desde que empezamos a sacar todos los juegos analizados en Recycle Bin de la historia de la revista, para que se "diviertan" los que están con un poco de fiaca, es como que están todos con unas ganas bárbaras de terminar con las cosas pendientes.

Bueno, ahora hablando en serio, realmente es sorprendente que en un momento de transición como éste, logremos que este producto que ustedes elevaron a estatus de "Culto", logre salir impresa en un papel como este. No sólo eso, en Costa Rica estamos siendo distribuidos por la cadena más importante, Centro de Videojuegos, y en Argentina no tenemos prácticamente ejemplares atrasados, porque ustedes hacen volar los que colocan las distribuidoras en los kioskos.

Es por ese fanatismo que decidimos que desde el comienzo del 2003, Next Level vuelva a ser estrictamente mensual, como siempre lo fuera hasta principios del 2002.

Y más nos vale, porque la cantidad de juegos que salieron en estas fiestas, y que todavía estamos revisando en este número, parece inacabable. En esta nueva entrega van a encontrar las últimas noticias, previews de juegos re-grossos como el Midtown Madness 3 -un exclusivo de Xbox-, el esperadísimo Soul Calibur II, y la revelación de los personajes ocultos exclusivos de cada consola, y de algo muy interesante: .Hack Infection. Leer para enterarse de qué se trata...

También Diego Bournot, nuestro Sim Maníaco, estuvo dedicándole unas cuantas horas al reciente The Sims para PS2, y nos da las primeras impresiones de la nueva versión del clásico de clásicos de PC. No sólo en calidad, sino en ventas, ya que estamos hablando del juego de PC más vendido ¡DE LA HISTORIA! Epa...

Facundo dijo que cuando se comprometa no va ser con un anillo, ya que está hasta la cabeza de revisar todos los juegos de la nueva -y anterior- películas de los clásicos de Tolkien, en un informe imperdible realizado por nuestro Bolsón particular.

Qué les podemos decir de los Final Test de este número... The Getaway, un juego inglés con una historia de la hostia, sólo comparable a la de Mafia en PC, y una jugabilidad que rivaliza con GTA: Vice City... ver para creer.

El esperado test del Metroid Prime está también en nuestras páginas, para que por fin puedas ver de qué se trata uno de los candidatos a juego del año, por lo menos para Gamecube.

Fareh se dedicó a full a un juego que esperaba con ansias: Splinter Cell, y nos cuenta si esta -momentánea- exclusiva de Xbox vale nuestros Dólares...

Como siempre, también van a encontrar los trucos -esta vez cuatro páginas ¡Repletas!- y los Ránkings. True Lies, y una nueva sección de Hardware para las revisiones de los nuevos periféricos, guías técnicas, etc.

Como no podía ser de otra manera, y a continuación, nuestro afamado correo de lectores, y como siempre, lo último de lo último de lo... último.

Bueno, nos estamos viendo el mes que viene, un mes, sin dudas, muy especial. No sólo por las cosas impresionantes que les estamos preparando, sino porque es el número en el que anunciamos los ganadores a los mejores juegos del 2002.

Recuerden que ustedes también pueden enviar, por mail a nextlevel@fibertel.com.ar, o por carta a Tucumán 2242 9 Piso Dto. "D", su voto por el mejor juego del año para cada consola -únicamente se tomará un voto por casa de familia, y sólo de las consolas que posean. Pueden enviar sus votos para los que ustedes consideran, sean los mejores juegos de 2002 de Playstation, Playstation 2, Gamecube, Xbox y Gameboy Advance. A ponerse las pilas, que hay premios muy importantes...

Bueno, los dejamos en manos del correo y nos vemos el 10 de Marzo en el próximo número de este engendro que hemos denominado Next Level.

La Redacción

Estos somos, esto es lo que hay...

Diego Bournot
"I Love Lemmiwink's"
Este mes, cansado de su trabajo en XtremePC, se dedicó a la tranquila vida de los Sims, mientras trata de dejar atrás toda una vida de cafeína pura. Sigue con su música, pero más tranqui.

"Guille" Belziti
"Ciudad y la $%@$#%"
Contento con su conexión a Internet -cuando le funciona-, todo es más fácil en la vida de nuestro diseñador principal. Como siempre, anda de aventura en aventura, y este mes no fué para menos.

Mauricio Urbides
"Reunión de Consorcio"
Mauricio es una persona muy querida. Sobre todo por sus vecinos, que no entienden que, como uno, él prefiere la noche. Por suerte son todos copados, y más que algunos piedrazos en las ventanas no hubo.

Antonio Schmidel
"Terrance"
Especialista en revisar juegos pedorros, Fareh se salvó este mes al ligar títulos como Splinter Cell y Pro Race Driver. Títulos que lo tenían a maltraer desde hace rato...

Facundo Mounes
"Phillip"
Luego de dos meses "de Película", en los que se jugó todo lo que tenga que ver con Harry Potter y Lord of the Rings, Don Clericuzio está viendo qué le regala para el mes que viene...

Daniel Herbón
"Largo"
A punto de esfumarse a otra galaxia -por una semana por lo menos- Dany estuvo disfrutando a full de un nuevo vicio -el juego online-, y realmente no podemos... ¡DANY VENI PARA ACA!

Sebastian Riveros
"A New Hope"
Parte Trekkie, todo Star Wars, este mes Sebastián nos advierte sobre los nuevos juegos de la famosa saga, ¿Cuál de los tres títulos nuevos de Lucas no apesta? Leer para enterarse...

Alejandro Nigro
"¡Go away, Mr. Slave!"
Este mes se hizo la rata, y nos brinda únicamente el Final Test del retorno de Shinobi, la bufanda... ehh, digo... el Ninja más Grosso de todos los tiempos. ¿Regreso con Gloria?

Don Clericuzio
"Relax, Guy!"
Desde las sombras -¡También, con este calor!- nuestro Don estuvo supervisando que todo salga bien y a tiempo. Obvio que no hizo nada, ya que se la pasa Drafteando por ahí...

Un nuevo año comienza, y el Reader's Corner comienza con todo. En primer lugar, acuérdense de continuar enviando sus votos para los Mejores Juegos del 2002 -ver Nota del Editor-, cuya entrega se realizará en el número de Marzo, y sigan suministrándonos las "Frases Célebres", propias o de amigos, aunque dudamos que con Diego Bournot de nuestro lado, puedan llegar a competirnos alguna vez...
Y ahora sí, a las cartas...

Alejandro Gómez

Hola, me llamo Alejandro y soy de Córdoba, yo tengo una PC y la uso para jugar, pero ya me cansé de que ningún juego me ande porque la compu es vieja y hay que cambiarle todo, y con esto de que sube el dólar, los precios son carìsimos, por eso me gustaría comprarme una consola, y les envío este mail para preguntarles los precios de todas las consolas (Game Cube, PSOne, Playstation 2, Xbox, Gamboy Advance) y en qué lugar de Córdoba las puedo conseguir. Vengo comprando su revista porque me interesan los juegos que están saliendo para consola. Bueno, eso es todo, un saludo a todos los de la editorial.

P.D: Me gustaría que en la próxima edición incluyeran un poster del vestuario alternativo de Scorpion, o de algún buen juego.

Bueno, los de los precios no es fácil porque varían en todos lados, lo mejor es que llames por teléfono a varios de nuestros anunciantes y te hagas un promedio de dónde te conviene comprarla. Aunque no conocemos de nadie que venda equipos en Córdoba -aunque los debe haber-, muchos de nuestros anunciantes realizan envíos al interior.
Sobre el poster, no te imaginás la sorpresa que les tenemos para el próximo número.
Casi, casi tan grossa como el cambio de papel en la revista. Brace Yourself.

Manuel Klein

Hola
Primero, quiero decirles que son la mejor revista, no solo de la Argentina, sino del mundo.
Les quiero contar que la consola que ganó en mi living fue la Xbox ¿Por qué? Por todos los juegos (Halo1 y 2, Shenmue 2, JSRF, Sega GT etc.), por las especificaciones técnicas, la conexión a Internet mas potente, porque la mayoría de los juegos son Teen y Mature, y porque de los juegos que salen para las 2 o 3 consolas (PS2. GC y Xbox) por lo general son mejores los de Xbox. Lastima que ésta no sea tan favorecida por ustedes.
Primeramente, nos gustaría aclarar una vez más -y van...- que NO tenemos preferencias por ninguna de las tres máquinas. Si nos dan un lavarropas que tenga un juego como el Halo, también lo vamos a usar...
Quiero hacerles un par de preguntas:
1 - ¿Para ustedes, para qué consola saldrá el Shenmue 3 (para mí, para la Xbox)?
Todavía no se sabe con certeza, pero con el arreglo que hay con Microsoft, es muy posible que por lo menos de entrada salga sólo para Xbox, si es que alguno día lo terminan...
2 - Ahora ¿Cuál consola es la ganadora de la guerra de las consolas?
Depende de para qué la uses, y la edad que tengas: las tres consolas en este momento poseen títulos excelentes en exclusiva, y de los compartidos, ni hablar...
3-¿Díganme un titulo MEJOR que el Halo 1 o 2, y que el Shenmue2, adentro o fuera de su género?
Muchas gracias.
El Halo 2 todavía no salió, y le falta bastante, así que todavía para nosotros no cuenta como un juego -aunque lo estamos esperando como condenados, obviamente...- y como juegos excelentes de Xbox, te podemos recomendar lo que para nosotros son de los mejorcito de la máquina.
Mech Assault, Splinter Cell, un juegazo que pasó desapercibido: Munch's Oddysee, y dentro de la línea de Halo, el Time Splitters 2. Aunque por supuesto podés leer varios Final Tests, incluyendo los de este número, donde varios juegos de Xbox consiguieron calificaciones verdaderamente altas.

Martin

Hola, les cuento que compro siempre la revista, y bueno, me gustaría que me ayuden con esto (¡Hay que saber cuidar al cliente!).
Tengo una PS2, y le quiero comprar el network adapter, porque tengo Fiber, y si puedo jugar Multiplayer a la PS2, sería una buena forma de amortizar el servicio de Internet. No quiero gastar fortunas, asi que pensé comprarlo por eBay o algo así. Pensé que era necesario el NA original, pero me di cuenta que hay muchos alternativos por precios interesantes (hay remates de adaptadores a 5 o 6 dolares, más 10 de envío).
El tema es que quiero saber si realmente sirven acá, y si es mucho bardo configurar la conexión con la PC. Sé que prometieron un informe sobre el tema, pero sé que tal vez pueden responder mis preguntas por esta vía.
Bueno, eso es todo. El adaptador que tanto se ofrece en todos lados es el "Linksys Etherfast 10/100 USB Network Adapter"
Bueno, pls, dénme al menos señal de que recibieron este mail.
Les recomiendo que hagan un informe de juego y técnica para Winning Eleven, no hay quien no lo juegue, y es mucho más complejo de lo que uno cree. Realmente se pueden hacer cosas increíbles con un equipo.
Saludos, Martin

Si Martín, en el próximo número de la revista vas a tener un informe sobre cómo conectarte a Internet con la PS2 -así como con las demás consolas-, respecto del adaptador nosotros venimos usando hace meses el original de Sony, y jamás tuvimos un problema. Lo usamos con Cablemódems como Fibertel sin ningún problema, y con servicios ADSL como el de Speedy, y la verdad es que anda joya, y muchísimos juegos lo soportan a la perfección.
El adaptador que mencionás no es oficial, y no tuvimos oportunidad de probarlo. Puede que sea muy bueno, como que no. El problema es que como para la comunicacion entre las máquinas y el sistema en general dependés pura y exclusivamente de ese accesorio, no es muy bueno andar haciendo experimentos, porque como bien dicen: "Lo barato sale caro", y en el caso de las comunicaciones, es un dicho nunca mejor implementado. Ahora, si tenés versiones positivas y certeras del otro, podés hacer el intento, pero es un riesgo...

Si llego a leer otra carta de tres columnas que habla del tema de inicio de pelea random de los RPG, voy a la editorial y los mato...
Emmanuel Gasser

Nota de NL: Coincidimos totalmente, por favor, por lo que más quieran, si quieren haganos preguntas sobre el Irritating Stick, hck, si quieren pídannos una solución sobre el Irritating Stick pero por favor BASTA del bendito tema de las peleas en los RPG...

Saludos y ¡Nos vemos en la red!

Guillermo Sánchez

Como andan, amigos de Next Level. Me llamo Guillermo Sánchez, soy de la provincia de San Juan, Argentina, y tengo 17 años. Les escribo para felicitarlos por esta maravillosa revista que, en un país donde sólo de vez en cuando se ve algo hecho con ganas y con esmero, lanzan cada mes (aunque aquí, sólo los vemos cada vez que a una vaca se le ocurre volar).

Saludos desde aquí también, gracias por los elogios. Si estás leyendo esto, seguro que estás contento por el nuevo papel -¡Por favor, que se consiga para siempre!- y obviamente, porque nuestras vacas voladoras entregaron el nuevo número a tiempo... 8)

Christian -Otraaaa vez-

HOLA GENTE LINDA DE NEXT LEVEL, LES CUENTO QUE SOY UN FELIZ POSEEDOR DE UNA PS2 (EMPIEZO LA CARTA ASI PARA HACER REVENTAR A ALGUNOS,JI,JI)
¡Sí, y funciona! Un segundo más y borrábamos el e-mail... 8)

Soy Christian otra vez, hace mucho que no les escribía.
¿30 Dias es mucho? hehehehe

Bueno, de lo que quiero hablar, es sobre la discusión que viene hace varios números sobre los RPG, y tratar de darle un punto final, y lo hago desde un lugar objetivo, ya que nunca me atrajeron, y la única vez que lo jugué (FFVIII). abandoné en la mitad del segundo CD, y lamentablemente las compañías hoy en día están más preocupadas porque el producto sea más simple y puedan captar más gente (que se puede dar por vencida facilmente como yo), entonces lo hacen más lineal y accesible. Un ejemplo más claro (no en los RPG's) es el del Soul Reaver 2, que perdió toda la onda que hacía espectacular a la primera versión, ahora es cuestion de ir por un camino preestablecido, haciendo cosas para pasar al otro sector, y así sucesivamente. O sea, la linealidad de FFX pasa por hacer más masivo y accesible el juego, cosa que a algunos les puede

EL RINCON DE LOS AMIGOS

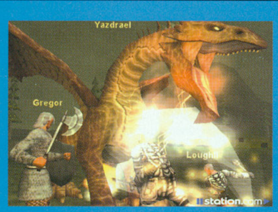


Carla, pero no Calegari...



Christian Lencinas y sus amigos del Winning Eleven. ¡Huyan!

Juego Online por fin en las consolas



Una de las cosas que más nos atraen a todos en la redacción, es el juego online. Obviamente, debido a las condiciones que se viven, especialmente en Argentina, esto parece inalcanzable en un principio, pero tampoco es tan así.

Para empezar, todas las consolas de última generación, poseen un adaptador ya disponible para disfrutar de competir o unirnos en alguna cruzada con amigos virtuales, las 24 hs., los 365 días del año.

La más floja de momento es la Gamecube, que cuenta con tan sólo un juego online disponible, y que para colmo posee un costo mensual de U$S 10 para jugarlo: Phantasy Star Online. Un juego fantástico, sin dudas, pero medio difícil de mantener en este momento.

La consola X de Microsoft es uno de los mejores exponentes, con su Xbox Live bate récords de ventas en USA, aunque tendremos que desembolsar alrededor de U$S 40 dólares por un año de servicio, y pagar los adicionales en caso de seleccionar juegos que lo requieran, pero al igual que en PS2, muchos son gratis.

La Playstation 2 cuenta con una gran variedad de juegos para jugar online, pero a diferencia de la Xbox, no incluye una placa de red, por lo que tendremos que comprar el Broadband Adaptor. Una vez que lo tengamos, junto con una conexión de banda ancha, podemos disfrutar de juegos como SOCOM, Tony Hawk's 4, ATV Offroad Fury 2, Timesplitters 2, y decenas más, sin cargo. También, y disponible a partir de Febrero, Everquest: uno de los mejores juegos online para PC hace su aparición en consolas, por ahora en exclusiva para PS2 -obviamente, ya que es de Sony-, y que aunque hay que ponerse con U$S 9,99 mensuales, una vez que terminen los 30 días gratis que se incluyen con la compra del juego, es sin dudas hasta el momento una de las propuestas más interesantes en este nuevo mundo a punto de estallar, que es el juego online en nuestras consolas.

Don Clericuzio

venir bien como a mí, y a otros les puede desagradar, como a aquel lector que decía que no le importaba si lo cagaban a palos, el quería explorar. Y con respecto a los gustos, me parece un tema muy amplio, tan amplio como librería de estilos de juego existen, y no podemos ponernos a discutir cuál versión de FF es mejor, ya que los estilos (más allá de que el sistema de combate es igual, con algunos agregados) son muy distintos de una a otra entrega, sino sólo basta ver las versiones VII, VIII y IX, y no sólo eso, sino que las historias cambian totalmente, cosa que a algunos les puede gustar más una que otra.

¿¿¿Vos pensas que podés ser más objetivo no teniendo experiencia???? mmmmm...

Mirá, este tema del sistema de pelea ya quedó en el olvido. La verdad de la milanesa, es que Square, como todas las compañías, tiene como prioridad número uno vender. Así que es de esperarse que los juegos sean cada vez más accesibles. Pero eso no significa que sean fáciles. Final Fantasy X es un juego que, si sos un mega nabo, no lo vas a poder terminar en tu vida, porque los jefes de la mitad para adelante requieren que los personajes tengan experiencia y habilidades varias, o te hacen papilla, y a volver atrás a juntar lo que dejamos por el camino. That's a fact.

Después, el hecho de que las historias -y sobre todo los estilos: personajes súper deformados para el FFVII, más "normales" para el VIII y fantásticos para el IX- hacen que tampoco uno no se aburra de jugar siempre en el mismo ambiente, aunque la verdad es que, si te toca un entorno que no te copa -como a mí con el IX-, es medio chocante...

Una de las cosas que quiero preguntarles, es en qué se basan para ponerles un puntaje más alto a ciertos juegos de Xbox que a otros de PS2 o Gamecube (hablo de MKDA, FIFA 2003 y THPS4), ya que son juegos que los ví en funcionamiento en diferentes consolas y son iguales, no tan sólo eso, por los reviews que leí en internet (y fueron muchas páginas, entre ellas Gamespy) a todas le pusieron el mismo puntaje, y es más, todas resaltaban que el THPS4 de PS2 era la mejor versión de todas por las opciones online, y que el pad de PS2 era mucho más correcto para manejar este tipo de juego. Les comento esto porque me gustaría que fueran imparciales como siempre, y no se dejaran llevar por las características técnicas superiores de la Xbox, y además para que los futuros compradores no se claven con una consola que es un rotundo fracaso en Japón (QUE VENDE CASI A LA PAR DE LA PSX), y que en otras partes del mundo (Incluido USA) está cuarta detrás de la (obvio) PS2, GBA Y GAMECUBE. Ya que los pesos no sobran hoy en día, y no me gustaría que se clavaran como varios lo hicieron con la Dreamcast (Q.E.P.D.) despues de la manija que le dieron.

Bueno, espero que publiquen mi carta a pesar de las críticas, ya que la última vez los critiqué por el papel no la publicaron. Del paso les mando una foto mía y de mis compañeros de trabajo.

Un abrazo grande

¡La Xbox NO es nuestra consola favorita! Nunca lo fué, ni lo es ninguna. El caso puntual de por qué cada juego es mejor, generalmente está en el mismo Final Test, el secreto es leerlos...

En el caso del FIFA, es gráficamente superior en Xbox, te lo aseguramos. Tony Hawk no sólo tiene soporte Online en PS2. Y el Mortal Kombat: Deadly Alliance, también posee mejores gráficos, o mejor dicho, mejor definición en la Xbox, por eso los decimales extra, pero tampoco es que matamos a uno, y al otro lo glorificamos de más. Si nos tomamos el trabajo de ver las 3 versiones es, justamente, para que los que poseean más de una consola, compren la versión que más les conviene. Nada más. Sí, vimos la foto y la publicamos, sobre todo, después de las frases célebres que enviaste... no vaya a ser que algun lector se cruce con ustedes y corra peligro... 8)

Tonga

Hola amigos de NL, ¡¡¡¡Soy Tonga de Berazategui!!!!

Les escribo solamente para expresar mis sentimientos hacia los video juegos.

Bueno... para empezar, les comento que soy un gamer desde hace 13 años aproximadamente (tengo 21 años), o tal vez más, desde que tengo uso de razón recuerdo que siempre había un joystick entre mis manos, o esos jueguitos de mano estilo Game Boy, pero con una pantallita que parecía una calculadora. Sólo recordarlos me da una placentera nostalgia, pasando de esos jueguitos feos de mano al Atari o Commodore, tiempos después la mala copia del NES, el Family Game...

No es una copia, ES UN CHOREO al NES

Más tarde el Sega Mega Drive, luego hasta el día de hoy la PSOne.

Para probar nuevas sensaciones con los video juegos, siempre alquilaba otras máquinas para alimentar mis nuevas experiencias. Puedo decir que cuando tan sólo era un "pendejito", otros de mis placeres eran ir a los centros de arcades ("videos grandes" como yo los llamaba), para mi era como ir a la playa en verano.

Nosotros en el verano no ibamos a la playa ¡Ibamos a los videos! 8)

Una vez mi vieja me dijo: ¡Gastón, pará de comprarte jueguitos, que lo único que te hace, es quemarte la cabeza! Me levante de mi silla y le dije: Vos no entendes nada, mamá, voy a vivir para seguir teniendo juegos hasta el día que me muera, y espero algun día poder jugar junto a mis nietos. Lo mio es un sentimiento como aquel tipo que no puede dejar de ir a la cancha de futbol todos los domingos. ¿Entendés mamá? Ella no me pudo retrucar nada, y hasta el día de hoy que no me puede decir nada.

Bueno amigos, queria compartir este fuerte sentimiento con ustedes ya que tambien, ustedes me ayudan a seguir con esta esperanza de algun día si me muero, va a ser con un joystick en la mano.

P.D.: ¡¡¡Por favor!!! Publinquela, es muy importante para mi, gracias Next Level.

Deseo concedido. Los que hacemos Next Level, todos, hemos pasado por una situación semejante, o similar, por "culpa" de nuestro mismo sentimiento a los videojuegos en general. Por suerte, ahora trabajamos de esto, o sea que nuestras Mujeres / Madres / Novias, Etc. no nos pueden decir mucho si estamos hasta las 5 de la mañana jugando Drafts de Magic Online, o si nos trabamos en el Getaway y vemos salir el sol con el pad en la mano.

Obviamente, están los cierres y las corridas propias de cualquier trabajo, pero por lo menos ese lado lo tenemos cubierto...

Cristian Tenuta

Hola, amigos de Next Level, tengo 14 años y les escribo para agradecerles, ya que sin sus informes nunca me habría podido comprar la Play2. La tengo hace 2 semanas y les quería hacer algunas preguntas:

¿Cuándo va a salir el Onimusha 3? ¿Saldra el Kingdom Hearts 2?

Para el Onimusha 3 falta un bueeeeeeeen rato, pero salir va a salir seguro, y del Kingdom Hearts 2 para PS2, dependemos de que alguna vez se decidan a anunciarlo, ya que todavía no hay noticias.

¿Puede ser que salga algún Dino Crisis o Colin McRae Rally para PS2?

El Dino Crisis 3, que para ser exactos es la nueva entrega de la saga, es -por el momento- exclusividad de Xbox, así como Sony tiene la del Onimusha, y Gamecube la de Resident Evil...

Sí, ya sabemos que no es justo. Colin McRae para PS2 ya salió en Inglaterra, pero por el momento la versión americana sale el 18 de Abril de 2003.

No pude comprar algunas de sus revistas ¿En alguna hicieron el Final Test de alguno de los juegos del Señor de los Anillos de EA? ¿Qué puntaje le pusieron?

Están todos en este número en un mega informe especial...

Leí en Internet que iba a salir el Splinter Cell para PS2, aunque no decían cuando ¿Saben la fecha en que va a salir?

Ese es otro que todavía no tiene fecha, pero que sí, efectivamente sale antes de mediados de año.

Los Red Faction, ¿cuántos jugadores soportan?

El primero de 1 a 2 jugadores en la misma máquina a pantalla dividida. El segundo igual, pero soporta hasta 4 jugadores.

Gracias, un saludo

Cristian Tenuta :)

PD: Aguante Final Fantasy, La Academia y ¡¡¡¡Next Level!!!!

Emmanuel Gasser

Hola a todos los que estén más o igual de viciados... ¡¡¡¡Como yo!!!

Soy Emmanuel Gasser de Santa Fe, Capital, la cual es Santa Fe, no Rosario, para alguno mal informados. Tengo 13 años y una Play 2 con los juegos GTA3, GT3, MGS2, Devil May Cry y Tekken 4, todos unos juegazos. Escribo para contarles que hace poco que los sigo, desde los últimos 6 números, y me pienso que su revista es genial... nunca cambien, ni dejen de salir. Otra razón por la que escribo, es para contarles que su revi tiene un mes de retraso en Santa Fe, sí, la de Diciembre llegó recién ahora, y mi canillita me dijo que tienen un problema de discontinuidad, así que tarda más en llegar, ¿Será verdad? YO NO SE, explíquenlo Uds. porque es feo leer una reviste atrasada un mes que todo los juegos que analizan y me aconsejan para comprarme o no; ya los tengo, y son un bodrio que yo no sabía si estaban buenos o no...en fin.

La revista sale cada 30 dias, aproximadamente. Estando en el interior, y con los problemas de algunas distribuidoras, es muy probable que algún número se retrase, pero es imposible controlar ese sistema. Esperamos que las cosas mejoren con las distribuidoras. A no ser que sea un problema de tu Kioskero con el recorrido...

También escribo para dejarles algunos consejos...

1: Si hay una carta para tirar mala onda, esas que putean, o la típica de dos lectores que se pelean por boludeces, no las publiquen.

Trataremos.

2:Si llego a leer otra carta de tres columnas que habla del tema de inicio de pelea random de los RPG, voy a la editorial y los mato...

Ufff... por suerte la de este mes no llega a dos. Aparte tendrías que haber avisado antes... ¡Calenchu!

3:Si la carta es confusa o muy aburrida (espero que la mía no lo sea), no la publiquen...

Y último pero no menos importante, ¡¡¡¡Nunca cambien!!!!

Por lo del juego del año, la nota del año pasado estuvo buenísima, espero que esta sea aún mejor y mi voto es para el GTA:Vice City para la Play 2, tá re-bueno, un amigo mío lo tiene, está jugando lo todo el día, ¡¡¡¡Aguante el GTA!!!!

Hablando del premio... no hace falta explicar que tengo una Play 2 y no me vendría mal un multitap o una alfombra de baile.

Disculpen las molestias y agradezcan las alegrías que son pocas...

Chauchas

Este año por lo que se ve va a estar bastante reñido el tema, y sí, obviamente vamos a tratar de hacer la nota de los mejores juegos del 2002 lo más espectacular como nos sea posible. El mes que viene los resultados... y los premios.

EL ADOLFO

Hola, me llaman "El Adolfo", fui el presi de la Argentina, creé un millón de empleos, pero también juego a los videos, y por eso les voy a comentar algo a ustedes que son mi pueblo: En primer lugar no estoy de acuerdo en que ustedes que hacen la revista; manejen muchas frases en inglés. Estoy de acuerdo con mi colega Juan Pelotas; estamos en Sudamérica.

Muchos de los juegos que te deben gustar están en inglés, y más en consolas en donde los juegos en nuestro idioma se cuentan con los dedos de una mano, y si estan en Castellano es más bien un español poco pasable. Al margen de eso, si te referís a los nombres de las secciones, es algo que implementamos hace 43 números, y no lo vamos a cambiar ahora...

Cambiando de tema, voy a seguir con una crítica hacia Dalmiro Maggioli, yo soy un feliz poseedor de la PS2 y me parece que la DC es la peor consola; por algo se fundió (era un fraude), y también me gustan las historias que mandan los escritores seguidores de la revista porque son divertidas, vos sos un amargo.

La Dreamcast no se fundió, SEGA la mató a propósito, con fines comerciales.

Ahora me voy a unir al debate de los RPG: para mí, RPG eran los de antes, como FF4, que representaban un desafío mayor que los RPG de ahora (como FFIX), que directamente no poseen puzzles; esto se debe a que el género RPG no es más under como antes, y que ahora se hacen más para los yanquis cabeza dura; estos yanquis, como no saben pensar, los ponjas les hicieron los RPG mucho más fáciles (si hasta los gallegos se quejaron de la facilidad de los RPG de hoy en día, ya sean la saga FF, u otras a citar).

Como dato anecdótico, más alla de que fuera de joda en USA la gente compra generalmente los juegos con las guías (algo totalmente de locos), Japón es uno de los países más exigentes en cuanto al nivel de dificultad, por para abajo. Es más, muchos juegos que en USA tienen como nivel mínimo Easy, en Japón tienen Very Easy...

Les comento ahora que odio lo comercial; como la serie FIFA, por eso yo rancho con Winning Eleven ¡Este es un juego de fútbol!, por las siguientes razones: los gráficos copados, ¡Lo realista que es en cada jugada!, y la verdad es que es único, y ahora no me vengan a decir que FIFA 2003 se acerca a WE6:FE porque podrán imitarnos, pero nunca igualarnos...

PD: Publiquen mi mail por favor, que es el primero que mando, y además, ¿Qué otro lector está tan loco como yo?

Bueno, nos quedamos sin lugar, aprovechamos para despedirnos hasta el próximo número, y para terminar te vamos a contar otra cosa, más alla de que obviamente para el 99% de los fanas de los juegos de fútbol el WE es el mejor de todos, no es para nada el menos comercial. Konami saca, sólo en Japón, de 3 a 4 versiones POR AÑO! Si eso no es ser comercial... ¡Hasta la próxima!

FRASES CELEBRES "ENERO 2003"

Esta sección que ya se está volviendo todo un clásico en Next Level con tan sólo 2 números de vida -es increíble la cantidad de gente que nos manda "Frases Célebres" o que nos comenta como se ríen de las que leen, vuelve con todo. Esta vez, y como siempre, Diego Bournot nos deleita con su ya famosa "Frase del mes", y tenemos varias imperdibles enviadas por los lectores. Sin más preambulos... ¡Allá vamos!

Conversación entre Diego y Maximiliano sobre los problemas de dicción de Diego al pronunciar la letra R.

Maxi: Diego, vos no podés gastar a Andrés por lo de la pronunciacion de la "R" mucho que digamos...

Diego: Pero disculpame, yo la pronuncio bastante bien. Además, es lógico que no pronuncie bien la "R", ¡SI TENGO ASCENDENCIA FRANCESA!

Y lo peor de todo, es que lo dice y se lo cree...

Christian Lencinas nos mando unas frases que se dieron mientras jugaba con amigos raros... ehhh, varios, mientras jugaban al Winning Eleven:

Según Jorge: "A mí me gusta de treinta metros" (los tiros libres)

Según Victor: "A mí me gusta con tres arriba" (atacantes)

Segun Matías: "El travesaño me vuelve loco" (despues de perder diez partidos seguidos y pegar dos pelotazos en el poste horizontal del arco, sin suerte).

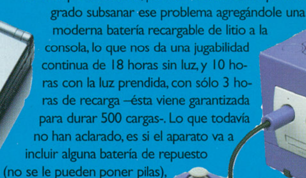
Y bueno, Christian lo mejor es que por las dudas, si se te cae el pad no te agaches para agarrarlo... ¿No?

Y sí, que esperas para mandar tus "frases célebres", o las de tus amigos, a nextlevel@fibertel.com.ar y mostrarle al mundo que sos tan salame como nosotros? No tengas miedo, y dejá que tu lengua haga el trabajo sucio, nosotros nos encargamos de publicarlo.

Now Loading

Enterate de las noticias mas calientes del mundo de los videojuegos

Llegaron el nuevo Gameboy Advance, y el adaptador para Gamecube



Apenas comenzado el año,tras muchos rumores de que Nintendo estaba trabajando en algo nuevo con respecto al GBA, en las primeras reuniones de prensa Nintendo presentó su nuevo aparatito, con fecha de salida y todo, el Gameboy Advance SP. Si bien el hard sigue siendo el mismo que el del anterior Gameboy, Nintendo ha escuchado las plegarias de la mayoría de los usuarios de la portátil, y esta nueva versión trae por fin la tan mentada luz interna. Nintendo no quiso ponerle luz al GBA antes porque no quería sacrificar tiempo de batería, pero a esta altura del partido, ha logrado subsanar ese problema agregándole una moderna batería recargable de litio a la consola, lo que nos da una jugabilidad continua de 18 horas sin luz, y 10 horas con la luz prendida, con sólo 3 horas de recarga –ésta viene garantizada para durar 500 cargas-. Lo que todavía no han aclarado, es si el aparato va a incluir alguna batería de repuesto (no se le pueden poner pilas), y cuándo va a salir el adaptador para poder colgarle auriculares (¡increíblemente, el GBA SP no tiene entrada para auriculares!). A pesar de ser lo mismo que el GBA, esta versión es mucho más pequeña, gracias a que la pantallita de LCD está montada en una pieza rebatible, que permite doblar el GBA al medio. Los botones L y R han quedado más pequeños, pero aseguran que serán mas cómodos, sobre todo el L, que le ha dado muchos problemas a la gente.
Se espera que cueste alrededor de los 100 dólares, y estará disponible a finales de Marzo.



Por otra parte, si la pequeña consola todavía te parece muy pequeña, pero tenes intención de jugar montones de juegos que salieron para el sistema de una forma mas cómoda, Nintendo nos trae la solución. Este nuevo aparatejo va enganchado debajo de la Gamecube, y nos permite conectarle los cartuchos de la portátil para verlos en la pantalla grande (bueno, en la TV, pero al lado del GBA, ES la pantalla grande). Estará disponible a partir de Mayo, y esperemos que no cueste más que un GBA (se estima alrededor de los 40 dólares).

Y ya que estamos, Nintendo anuncia Pokémon para Gamecube

Parece que Nintendo todavía no alcanzó las ventas estimadas para su cubo juguetón, por lo que este año está apoyando de pleno al pequeño GBA. ¿Qué tendrá que ver el anuncio de Pokémon? Mucho, ya que la gran N planea hacer de este el primer juego que necesita el link a la portátil para correr. Mientras que montones de juegos usaban este sistema para darnos algunos extras, ninguno lo requería indefectiblemente para correr. O sea, para que el juego sirva, necesitaremos un GBA y una copia de alguno de los 2 cartuchos de GBA, Pokémon Ruby o Sapphire.
Pero como no se cuenta como un juego completo, Pokémon GC tampoco costará como uno, por lo que se estima que su precio será de entre 25 y 30 dólares, 10 más baratos que los otros juegos. Todo esto nos lleva a preguntar de que se trata. Nintendo está dando pistas de que posiblemente el juego sea como el Pokémon Stadium, pero con un agregado muy copado: será Online.

Take Two se pasa de largo y nos anuncia un montón de juegos



La famosísima firma Take Two, responsable de que hayamos jugado a cosas como Grand Theft Auto 3 o Max Payne, nos anuncia los planes de los que planean ser los clásicos de los años venideros. Para empezar con el 2003, ya nos tira un terrible notición, anunciándonos que el mega éxito de PC llamado Mafia tendrá sus versiones para PS2 y Xbox (lo siento por aquellos que posean una Gamecube). Otros juegos que verán la luz este año: The Great Escape y Manhunt.
Para el año 2004 también tiene todo preparado, y lo primero que nos llama la atención es el anuncio de la esperada secuela del Grand Theft Auto, con nuevo motor gráfico, y quién sabe cuántas sorpresas más. Los otros dos títulos que anunció no se quedan atrás, Max Payne 2 y State of Emergency 2. Casi nada...

Sony presenta un nuevo género con Operator´s Side

Próximo a lanzarse en Japón, Sony mostró en una de sus ruedas de prensa un juego que promete revolucionar la idea de lo que es el control de un juego. Operator´s Side es lo que la empresa define "Voice Acting Adventure", y nos explica que el juego será controlado mediante el micrófono que se le puede conectar a la PS2 mediante su puerto USB. Si bien juegos como Seaman ya utilizaron este sistema anteriormente, este juego se tratará de algo completamente diferente. Nosotros seremos algo así como el comandante de seguridad de una nave espacial (el juego transcurre en el año 2029) la cual ha sido atacada por una horda de aliens. Buscando sobrevivientes, encontraremos a una de las camareras que trabajaba en el restorán de a bordo, y mediante nuestras órdenes de voz, deberemos ayudarle a escapar. Ordenes como "dispara", "corre", o "abre tal puerta" serán las que tendremos que utilizar para ayudar a la pobre muchacha (la cual, dicho sea de paso, se llama Río de Janeiro... sin palabras).
A pesar de que todavía no se encontraba en la calle, la afamada revista Famitsu le ha otorgado un 37/40 (un puntaje casi perfecto), por lo que nos da otra razón para esperar impacientemente que este título llegue a estos pagos, aunque todavía Sony no ha revelado ningún plan acerca de esto último.

Unreal Championship

EL PRIMER JUEGO DE CONSOLA CON PARCHE

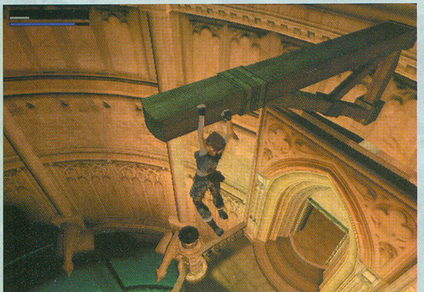
Si bien una de las primeras cosas que pensamos al ver que la Xbox tenía disco rígido, era que fuera posible patchear los juegos (costumbre bastante extendida en los juegos de PC), Microsoft se apresuró a aclarar que de ninguna manera se iban a prestar a semejante paparruchada. Y la venían zafando bien, hasta que la gente de Digital Extremes dió el brazo a torcer, y reconoció que su juego, Unreal Championship, iba a tener que utilizar el disco para corregir ciertos problemas. UC fue uno de los primeros juegos de la red online de la consola, llamada Xbox Live!. Gracias a la popularidad de esta red, salieron a flote un par de bugs muy feos del juego, como exploits que permitían subirse el puntaje infinitamente, o directamente problemas de frame rate, que lograban que se tornara injugable. De lo que estamos seguros es de que, lamentablemente, esta no va ser la última vez que esto suceda.




Juegos para consola que necesitan de parches... esperemos que sea una excepción y no se transforme en la regla

Microsoft muestra la hilacha de Xbox, esta se conectara con las PC

Trayendo mas noticias del CES de Las Vegas, nos enteramos que Bill Gates en persona se presento a la exposición. Si bien en la parte de Xbox no hubo muchas novedades en lo que respecta a juegos, lo estrella del stand fue el nuevo dispositivo que se propone lanzar Bill, algo que veníamos esperando hace un tiempo, teniendo en cuenta la naturaleza de la consola. Este periférico (del cual todavía no se ha presentado un nombre oficial) nos permitirá "compatibilizar" a la Xbox con las PC, para poder jugar juegos en red, incluso transportar datos, o ver películas (u otra clase de media) desde el disco de la consola.
Aparte de eso, Bill nos mostró las maravillas de su maquinita jugándose un partidito de Midtown Madness 3 online en la red Xbox Live!, con Shaquille O´Neal, quien supuestamente se encontraba en Chicago.



Y otra vez a esperar, Eidos vuelve a retrasar a Lara...

Eidos nos esta volviendo cada vez mas locos. Que sale, que no sale... ahora resulta que Tomb Raider: Angel of Darkness, lo que debería ser el glorioso regreso de la arqueóloga más querida desde Indiana Jones, se ha vuelto a retrasar con fecha de salida indefinida en abril próximo. Con la misma tonta excusa de que el juego necesita ser pulido un poco más, Eidos está tratando de que la salida del juego coincida lo más posible con el estreno de la próxima película de Lara, que se está filmando en estos momentos: Tomb Raider: The Cradle of Life. Angel of Darkness será la primera visita de Lara a la consola PS2, tras un par de años de descanso, y supuestamente, el juego diferirá un poco respecto de lo que estamos acostumbrados a ver en los juegos de nuestra profanadora de tumbas favorita.

Todo bien, Splinter Cell en PS2 y GC, pero... ¿En GBA?

Ubi Soft ha decidido que el 2002 fue un excelente año de ventas para su consagrado juego adaptado de las famosas novelas de Tom Clancy, Splinter Cell. Es por eso que al cierre de ese año, que fué cuando finalizó el contrato de exclusividad con Microsoft, la empresa haya decidido lanzar el juego para el resto de las plataformas. En el último CES realizado en Las Vegas a principios de enero, mostraron fotos de lo que sería la versión de PS2, algo que parecía casi imposible de realizar, aunque al parecer finalmente fue muy bien adaptado. Aparte de la tardía decisión de portear el juego a la Gamecube, lo que más sorprendió fue el hecho de que el juego también estuviera siendo desarrollado para GBA. Ya tenemos las primeras fotos, solo resta ver si el juego será igual de divertido que su contraparte para las consolas mayores.







Silent Hill 3, cada vez se siente mas cerca

Konami nos trae de vuelta uno de los clásicos de los videojuegos de terror, Silent Hill. Anunciado para mitad del 2003, Silent Hill 3 recreará la famosa atmósfera que supieron lograr sus antecesores, pero con un nuevo engine creado específicamente para que nos ensuciemos los pantalones. La nueva protagonista, llamada Heather, comenzará el juego visitando un macabro parque de diversiones, en el que al parecer la muerte se esconde detrás de cada esquina (cualquier parecido con el Italpark es pura coincidencia). Al parecer, todo lo que es característico de la serie, como el control, y cosas por el estilo, se mantendrá inmutable. La fórmula se repite, y esperemos que resulte igual de fantástica.

Tao Feng: Fist of the Lotus, revolución en los juegos de lucha

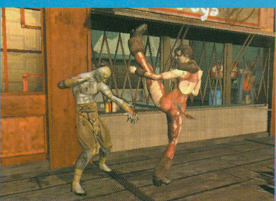


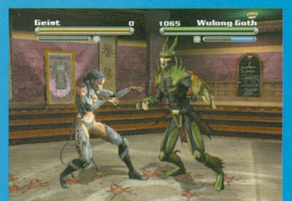
Aparte de la espera (que se hace eterna) del Soul Calibur 2, ningún otro juego de lucha que fue novedad en estos últimos tiempos supo alcanzar la gloria que tuvo antaño este género. Tal vez sea por falta de iniciativa de las empresas por revolucionar el género. Microsoft está tratando de remediar este asunto desarrollando un juego de lucha que promete ser totalmente diferente de todo lo conocido hasta ahora. Tao Feng: Fist of the Lotus lleva las luchas a un nivel de realismo espectacular. Absolutamente todo lo que se encuentre en el escenario podrá ser destruido, y las ropas de los personajes se desgarraran a medida que luchemos. Aparte, los luchadores se podrán quebrar los huesos en el transcurso de la batalla, además de portar orgullosamente cuanto chichón o moretón pueda resistir un ser humano. El juego parece estar basado en las películas chinas clase B, esas en cuales vuelan patadas para todos lados, y los protagonistas lucharán por alcanzar el secreto de la vida eterna.











¿Nueva consola de Nintendo en el 2005?

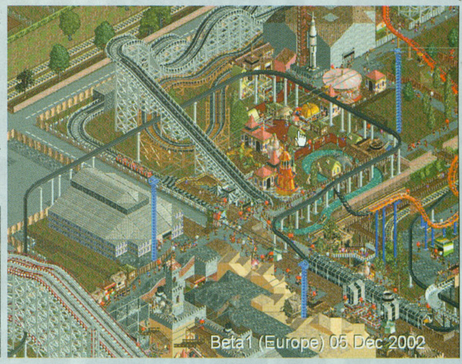
El presidente de Nintendo, Satoru Iwata, reveló que la compañía planea lanzar el sucesor de la Gamecube en el año 2005. Esta decisión, según explicó Iwata, se debe a que la PS2 le lleva un año y medio de ventaja, y si hubieran lanzado su consola en aquélla época, las cosas serían muy diferentes. Es por eso que esta vez no se quieren retrasar con respecto al hardware, y planean entrar en el mercado lo antes posible, para poder competir con sus adversarios desde temprano. Nintendo es famosa por los sucesivos retrasos que sufren su consolas (desde la época del SNES, no pegan una con las fechas de salida) y la Gamecube ya sufrió dos rebajas en cuanto a expectativas de venta. La primera fue en la producción, donde se estimaban 15 millones de unidades, lo cual se rebajo a 10, y el segundo en la venta, ya que esperaban alcanzar esa cifra en el primer año, pero sólo vendieron 9 millones. Extrañamente, no se nombró a la Xbox en esta rueda de prensa, pero la consola de Microsoft, a pesar de estar en cifras mas abajo que la Gamecube a nivel mundial, la superó este año en ventas en USA y Europa. Como último concepto, Iwata aseguró que el día que Nintendo deje de hacer consolas, también dejará de hacer videojuegos. El tiempo lo dirá...

Rollercoaster Tycoon, a Bill le gusta el vértigo

Si alguna vez jugaste a este clásico de todos los tiempos en la PC, sabrás que es uno de los juegos más adictivos que se puedan haber creado. Rollercoaster Tycoon nunca tuvo su contraparte en las consolas, pero esto está a punto de cambiar, ya que aterrizará en la Xbox, para que podamos darnos unas vueltitas en sus fabulosas montañas rusas. Al parecer, el juego será idéntico a la versión para PC (lo que es más que perfecto), y contará con algún que otro retoque grafico para aprovechar aunque sea un poco el poderoso motor grafico con el que cuenta la cajota de Micro$oft. Siendo uno de los juegos más vendidos de la historia, no esperamos que lo sea menos en su versión de consola, que seguramente se encontrará a la venta a mitad de marzo.



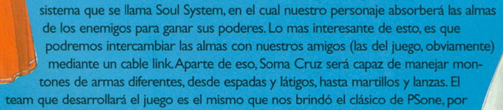




Castlevania: Aria of Sorrow, la versión futurista del clásico plataformero

Después de los poderosos éxitos que lanzó Konami para la portátil GBA, la empresa vuelve a la carga presentándonos un Castlevania totalmente único. Para empezar, rompiendo la clásica tradición de la serie, la historia se desarrollará en el futuro, precisamente en el año 2035. Pero no por esto, Castlevania: Aria of Sorrow (nombre que recibirá esta nueva entrega) caerá en algo tan ridículo como zombies futuristas o un Drácula androide. La historia trata acerca de un estudiante de secundaria, llamado Soma Cruz, que mientras observa lo que sería el primer eclipse del milenio, cae en estado de trance, y despierta dentro del castillo del famoso vampiro. El juego dejará aparte el clásico sistema de sub-armas que caracterizó a Castlevania, y nos presentará un nuevo sistema que se llama Soul System, en el cual nuestro personaje absorberá las almas de los enemigos para ganar sus poderes. Lo mas interesante de esto, es que podremos intercambiar las almas con nuestros amigos (las del juego, obviamente) mediante un cable link. Aparte de eso, Soma Cruz será capaz de manejar montones de armas diferentes, desde espadas y látigos, hasta martillos y lanzas. El team que desarrollará el juego es el mismo que nos brindó el clásico de PSone, por lo que de seguro el juego será sobresaliente.















FINAL FANTASY X-2

Compañía / Distribución: Squaresoft
Fecha de salida: Marzo de 2003 (Japón)

PS2

Todo lanzamiento de un nuevo título en la saga Final Fantasy despierta ansiedad. Y más aún, cuando esta nueva entrega resulta diferente a las demás. ¿Diferente por qué? Pues porque Final Fantasy X será el primer juego en la saga en contar con una secuela directa, y dicha secuela será precisamente FFX-2.

Antes de su confirmación oficial, el juego era conocido como Final Fantasy X: Another Lord. Y se estimaba que sería una entrega dividida en dos: una historia para Yuna, y otro juego diferente para ser interpretado con Rikku. Pero al final, Square se decidió por juntar todo en una sola historia, que refleje lo que le sucede a ambos personajes a la vez.

Las niñas pegaron el estirón

FFX-2 también es innovador en cuanto al diseño de los personajes, siendo la primera vez en que ambos personajes principales, resultan una especie de bombas sexuales. Se ha prestado mucha atención al diseño de los mismos, logrando que estas dos niñas queden muy agradables a la vista, suponiendo un crecimiento natural desde FFX.

Y justamente hablando de crecimiento, hay que mencionar que esta entrega estará ambientada dos años después de los hechos acaecidos en FFX. Es más, incluso el lanzamiento de FFX-2 en Marzo, será exactamente dos años después del lanzamiento de la precuela. Y la historia se remonta a una visión obtenida por Yuna a través de una esfera, en la que puede ver a Tidus en serios problemas, y es por eso que decide ir en su búsqueda. En la historia, Yuna y Rikku son integrantes de un equipo cazador de esferas, de nombre Seagull Sphere Hunters Team. Estas esferas son las mismas que se encontraban en FFX, es decir, aquellas que tenían el poder de grabar eventos y memorias. En FFX-2, estas toman una importancia mayor, y es por eso que nuestras heroínas deben recorrer todo el planeta Spira buscándolas, como única alternativa para conocer un poco más de su historia. Sin embargo, no todo será tan sencillo, ya que como dijimos, Yuna y Rikku son un equipo, por lo que tendremos a otros equipos luchando por conseguir esas preciosas esferas. Aunque no se han dado a conocer detalles acerca de los personajes del juego, sí se ha sabido que serán ocho en total, y que algunos serán familiares a aquellos seguidores de la serie.


Yuna ha sufrido un severo cambio en su look...

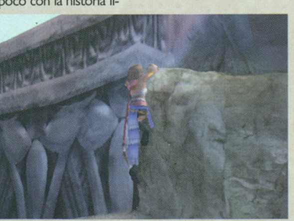
Y en cuanto a las innovaciones del modo de juego en sí, hay que señalar que serán muchas. Como primera medida, Square planea implementar dos modos principales de juego, denominados Mission Select System, y Active Link System. El modo Mission Select System, nos permitirá seleccionar las misiones a jugar dentro de la serie, siendo automáticamente transportados al escenario correspondiente, lo que contribuye a romper un poco con la historia lineal que caracteriza a la serie. Y al parecer, de acuerdo a nuestro desempeño en estas missiones, podremos disponer consecutivamente de otras tantas misiones para realizar.

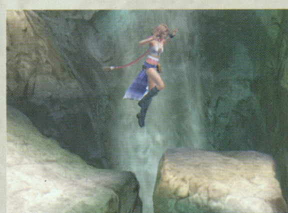
El segundo modo, denominado Active Link System, nos dejará, a grandes rasgos, elegir el transcurso de la historia, en base a las decisiones que vayamos tomando. Al parecer, jugar FFX-2 será lo más parecido a "Elige tu propia aventura" que podamos encontrar...

En cuanto al sistema de control, resulta interesante la adición de unos cuantos movimientos para nuestros personajes. Ahora, no solo podremos movernos libremente por Spira, sino que también podremos saltar, en incluso prendernos de bordes tales como cornisas, lo que le otorga al juego un estilo mucho más plataformero, y a su vez asegura que no nos aburramos al vagar si rumbo por el colosal planeta. En cuanto al sistema de pelea, Square ha decidido retornar al clásico ATB (Active Time Battle), pero dándole un pequeño giro de tuerca. Ahora, dispondremos de una barra de energía ATB, la cual se consumirá con cada movimiento que realicemos, lo que irá determinará nuestros posibles ataques en cada fase.

Habrá que ver si FFX-2 logra estar a la altura del resto de la saga. En cuanto al desarrollo técnico, no queda menos que esperar que nos deslumbre. Unicamente el tiempo sabrá decir si romper los moldes, y hacer una secuela fue una buena decisión o no... N

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL




Ahora podremos colgarnos, trepar y saltar

.HACK INFECTION PART 1

LA SÚPER HISTORIA MULTIMEDIA LLEGA A OCCIDENTE

Compañía / Distribución: Bandai
Fecha de Salida: 11/02/2003

PS2

Desde la creación del género RPG, salvo excepciones como Zelda o los Final Fantasy, éste se ha mantenido inmutable en muchos aspectos. Pero gracias a un esfuerzo de producción de parte de Bandai, el género recibirá una nueva y refrescante vuelta de tuerca. Este nuevo tipo de juego, combina dos tipos de "realidades alternativas".
Concretamente, jugaremos a ser un tipo que juega un MMORPG (RPG Online). Obviamente, el juego es un single player, pero nos mantendrá bajo la ilusión de que jugamos online.

Multimedia en su máxima expresión

.Hack es una serie que ya viene saliendo hace rato en Japón, y tiene como característica especial un esfuerzo de producción que lleva la historia a otro nivel. La historia está dividida en tres partes que se combinan, pero que poseen un final propio. Una, nos la presentan en forma de un anime que en estos momentos todavía se encuentra al aire en Japón. La segunda viene en forma de manga. Y por último, la tercera historia la presentan en forma de videojuego, que constará a su vez de cuatro partes, de las cuales ésta será la primera, y que en el momento en que tengan este número de Next Level en sus manos, se encontrará a punto de salir a la venta. Así que si quieren saber cómo termina todo en realidad, van a tener que conseguirse los tres pedazos multimedia, el dibujo animado, la historieta, y el videojuego (cómo roba Bandai...).
La historia transcurre en un futuro próximo, en el que los juegos de rol masivos por internet se mezclan con la vida real de la gente. A pesar de toda la tecnología, los virus siguen existiendo, pero ahora se han vuelto más peligrosos que nunca, ya que gracias a la tecnología, se funden con hechos de la vida real. Nuestra tarea será averiguar por qué la gente desaparece al conectarse al sistema, y qué macabras conspiraciones se encuentran detrás de eso.



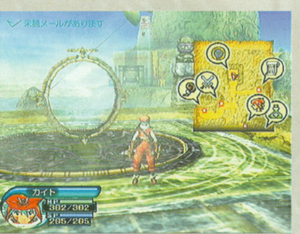


Obviamente, el juego incluirá escenas del anime

El juego dentro del juego, se presenta en la computadora que manejará nuestro personaje, y que le permitirá acceder a este mundo virtual. Su alter ego en este mundo se llama Kite. Antes de acceder al mundo virtual, podremos chequear el mail que nos manden nuestros amigos, cambiar nuestro wallpaper, escribir mensajes, etc., todo como si se tratara de una PC normal. Solo que, en el escritorio, encontraremos el infame iconito que nos conectará al mundo de .Hack.
Para dar una mayor sensación de libertad, y que el juego imite más adecuadamente a un MMORPG de verdad, los programadores han dotado al mundo virtual de un acceso a las diferentes zonas mediante códigos de tres caracteres. Obviamente, los códigos interesantes los conseguiremos de nuestros "amigos", quienes nos los dirán en los foros, o por mail. Pero en cualquier momento, si lo deseamos, podremos intentar con códigos al azar, con los peligros que conlleva eso, como el de ir a parar a una zona donde los enemigos sean demasiado poderosos como para medirnos con ellos.
Los gráficos estarán estrechamente relacionados con los que veremos en el anime o el manga, y estos últimos de seguro que les resultarán más que conocidos, ya que los diseños están a cargo de Yoshiyuki Sadamoto, el famoso diseñador de personajes de la serie Neon Genesis Evangelion. No hay planes de que la serie llegue por algún canal local todavía, pero mientras, podremos disfrutar de esta maravillosa historia en nuestras PS2. N

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES





Nuestro personaje surcando el mundo online de .Hack



Interactuar con los otros personajes será imprescindible

MIDTOWN MADNESS 3

Compañía / Distribución: Digital Illusions C.E. / Microsoft
Fecha de salida: Abril-Mayo de 2003

XBOX

Sí, señores. Tras su nota de tapa sobre Pro Race Driver, Fareh fundió motor, y en este momento se encuentra en boxes, así que yo me encargo de esta preview con ruedas, jeje. Como todos sabemos, Midtown Madness y Midtown Madness 2 fueron las dos primeras entregas de una exitosa franquicia de carreras de autos para PC, que planteaba diversos tipos de competencias, así como la posibilidad de simplemente "pasear", recorriendo las calles de populosas ciudades. Midtown Madness, uno de los juegos más exitosos de 1999, nos permitía hacer todo tipo de locuras sobre ruedas por las calles de Chicago. Midtown Madness 2, aparecido en el año 2000, además de la lógica mejora tecnológica, añadió dos nuevas ciudades, Londres y San Francisco, y numerosas licencias nuevas, como por ejemplo el espectacular Aston Martin Vantage DB-7.

Renovación completa

Pero ¿Qué hacemos hablando en Next Level de una serie de carreras de autos para PC? Es que Midtown Madness 3 (MM3) se viene cargado de novedades, y entre ellas, la más importante, es que será un lanzamiento exclusivo para Xbox. Una jugada digna de Bill "Monopoly" Gates, claro.

A diferencia de las dos primeras entregas de la saga, creadas por Angel Studios, MM3 está siendo desarrollado nada menos que por los chicos de Digital Illusions C.E. Y la diferencia se nota a simple vista, ya que gráficamente, lo que pudimos ver de MM3 es impresionante, y demuestra muy claramente el poder de la consola del amigo Billy. Los que vieron los dos primeros juegos de la serie, de seguro recordarán que, mientras que nuestro auto se veía bastante bien, el resto de los rodados que circulaban por las calles eran cajas de zapatos con ruedas. Pero MM3 posee unos gráficos estupendos. Los modelos de los coches, sobre todo aquellos de los que el juego incorporará las licencias oficiales, lucen espectaculares, con una enorme cantidad de polígonos, y con texturas muy bien cuidadas. Asimismo, el juego incorporará un modelo de daños muy realista, que si bien no fue mencionado aún, salta a la vista en las numerosas fotos en las que se muestran los coches tras haber sufrido una piña de aquéllas. Asimismo, París y Washington, las dos ciudades que recorreremos en MM3, se hallan representadas de manera muy vívida y con lujo de detalles. Los peatones, edificios, árboles, carteles, señales de tránsito, etc., lucen increíbles, y contribuirán de manera contundente a darle a MM3 esa ambientación tan especial de la que disfruta la saga, y que en el modo "Cruise" nos hace recordar en cierta medida (descartando la violencia del juego de Rockstar Games), las sensaciones que produce, por ejemplo, recorrer Vice City a bordo de un auto "recién adquirido". Incluso, y como pueden ver en una de las fotos que acompaña a esta nota, en la ciudad de París se pueden observar los característicos mimos, representados con lujo de detalles.





París, sus mimos y sus "problemitas" de tránsito

Recorriendo las ciudades



París, por ejemplo, poseerá un mapa que será más grande aún que los de San Francisco y Londres de MM2 combinados, por lo cual habrá multitud de sitios para explorar. Ambas ciudades poseerán rutas escondidas, atajos y escondites, como parte de la increíble profundidad de concepto en el diseño de ambas. Por otra parte, los mapas de ambas ciudades serán fieles adaptaciones de sus contrapartes reales, y todos los lugares históricos y turísticamente notorios se hallarán muy bien representados. Al respecto, no veo la hora de poder recorrer la Ciudad Luz a bordo de un Audi Z-06, y poder ver -al menos en el televisor- la Torre Eiffel, el Arco de Triunfo, Notre Dame y los Champs Elyseés. El juego aprovechará a fondo las capacidades que la Xbox posee en cuanto a audio, incorporando los sonidos ambientales típicos de una gran ciudad: el tráfico, los ruidos producidos por los transeúntes, voces, y demás.

En total, MM3 proveerá 30 vehículos distintos, desde los más populares deportivos, hasta utilitarios, vehículos de transporte público y vehículos todo terreno, con los cuales podremos competir en tres modos de carrera: Blitz, Checkpoint, y el mencionado Cruise. En los modos Blitz y Checkpoint competiremos a lo largo de 40 carreras (20 por cada modo) contra oponentes que poseerán autos de la misma clase y características, como es clásico en los juegos de la serie. Como siempre, el modo Cruise nos dará completa libertad para explorar la ciudad, aunque tendremos que estar atentos para descubrir y obtener los numerosos "power-ups" que se encuentran escondidos por todas partes, y que nos servirán para mejorar la performance de nuestro auto. En este modo, se podrán configurar la densidad del tránsito, así como la cantidad de patrulleros circulantes y de peatones, que de hecho tendrán un cierto impacto en la jugabilidad, ya que los coches manejados por la IA podrán llegar a chocar o a crear verdaderos atascos de tránsito en su afán por evitar chocarlos. Por si todo esto fuera poco, MM3 expandirá el modo Career (que en MM2 nos permitía desempeñarnos como stuntman en San Francisco y como taxista en Londres), nada menos que a 14 campañas diferentes, con 54 misiones. Estas campañas nos permitirán desempeñarnos en empleos tan dispares como conductor de limusinas, taxista, agente secreto, policía, y repartidor de pizza a domicilio, aunque todas ellas tendrán algo en común: nos obligarán a convertirnos en ases del volante, como condición para efectuar a conciencia nuestro trabajo, y destrabar no sólo vehículos nuevos, sino también nuevas campañas, y carreras.

La versión civil del Hummer, potencia y tracción 4x4

Entre todos los vehículos licenciados, se destaca la inclusión de los clásicos Mini Coopers, los taxis parisinos pintados de gris, un Hummer, el mencionado Audi Z-06, y muchos clásicos, como el Mustang Fastback 1967.





Como pueden ver, los gráficos y nivel de detalle son impresionantes

Pero lo más interesante de MM3, es la promesa de Microsoft de un completo soporte multiplayer online, via Xbox Live, que incluirá tres modos de juego adicionales, así como nuevo contenido "downloadable", consistente no sólo en nuevos autos y competencias, sino incluso en nuevas áreas de juego para ambas ciudades, que de seguro mantendrán el nivel de interés en el juego durante mucho tiempo, al agregar muchísima rejugabilidad a un título que la promete a raudales.

En definitiva, MM3 promete ser un excelente título, y poseerlo todo: variedad de competencias, campañas, multitud de vehículos, y mucha adrenalina. Este otoño, cuando MM3 llegue a nuestras manos, podremos ver cuántas de estas promesas se convierten en realidad. Pero estando de por medio la gente de Digital Illusions, no podemos menos que quedarnos tranquilos al respecto. N

POR: DIEGO "ERWIN" BOURNOT

APEX

Compañía / Distribución: Milestone Studios/Infogrames
Fecha de salida: 18/02/2003

XBOX

Es increíble la cantidad de juegos de carrera que ven la luz en estos últimos tiempos. A consecuencia de ello, los creadores de los mismos se ven forzados a reinventar él genero todo el tiempo, agregándoles permanentemente cosas raras. No me sorprendería llegar a ver dentro de poco un juego de carreras mezclado con aventura y estrategia en tiempo real... aunque suene muy bizarro, esto puede llegar a suceder. Pero a veces las empresas nos dan sorpresas de las buenas, como Apex.



Esperemos que se juegue tan bien como se ve

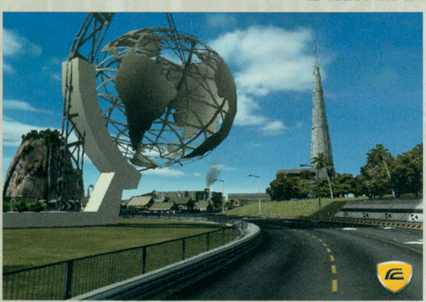
Como si fueran Rastis

Milestone Studios nos presenta un enfoque atípico de los juegos de carreras de autos, prestando atención en especial a un aspecto que otros juegos pasan de largo, o muestran muy poco: la construcción de nuestro propio vehículo.
El atractivo central del juego es lo que se denomina Dream made, y que consiste precisamente en la construcción de nuestro propio automóvil. Y no es moco de pavo: tendremos que cuidar todas las características del mismo, desde la forma, tratando de que combine estilo con aerodinámica, hasta el aceite que le echamos (bueno, creo que no va a ser para tanto, pero se dan una idea...). Y esto se vuelve aún más importante al saber que con éste autito correremos en el juego, y será la base de la producción de nuestra empresa. Así de simple. Mientras mejor sea la performance del mismo, mas pedidos tendremos de ese modelo, y el precio será mayor. Eso también significará tener que mantener los primeros puestos en las carreras para que entre más dinero para invertir en mejorar los modelos existentes, o crear otros nuevos. Esto es muy parecido al método conque ganamos puntos en otros juegos de carreras, pero con un ligero giro a favor del desarrollo de este juego en especial.

Además de este interesante modo de juego, tendremos los típicos time attack, y todas las atracciones de los juegos de carreras. A pesar de la necesidad de crear nuestros propios coches, en el juego tenemos para elegir modelos de empresas existentes, como Ford, Toyota, Mercedes, Mitsubishi, Chevrolet, Lotus y Cia.

Por los adelantos, parece que el juego cuenta con unos gráficos increíbles. Los coches tienen una superficie que refleja todo el escenario, y últimos son enormes, y muy detallados. Las diferentes pistas ubicadas en varias partes del mundo muestran un nivel de modelado superior a un juego de carreras medio. A pesar de lo novedoso de poder desarrollar nuestro auto de ensueño, el juego estará más orientado a arcade que a la simulación, cosa que a veces disgusta a los fanáticos de este género, pero si se trata de poder construir nuestro propio vehículo, Apex parece estar a la vanguardia.
Microsoft está tratando por todos los medios de conseguir juegos de cada género en exclusividad para su consola. Y en este momento, Apex parece ser un ganador nato, así que esperen mucha velocidad y colisiones increíbles, en este juego que verá la luz pocos días después que ustedes tengan esta revista en sus manos, en versión única para la consola de Microsoft. N

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES





SOUL CALIBUR II

Compañía / Distribución: Namco
Fecha de Salida: Agosto de 2003

XBOX PS2 GC

Considerado el mejor juego de peleas 3D de la historia, Soul Calibur fue capaz de hacer sombra a clásicos como Tekken (que encima es de la misma empresa, Namco ¿Vieron que el Pac Man no es lo único que hacen?). Y pese a que el tiempo pasa, los fanáticos siguen aclamándolo como el rey del género. Pero finalmente, está por llegar un juego que es capaz de hacerle sombra, y con razón Namco nos dice que es así, ya que nos presenta uno de los juegos mas esperados del año: Soul Calibur II.

En realidad, hay que aclarar que esta es la tercera parte de la serie, ya que Soul Calibur fue la continuación del no menos conocido (aunque menos espectacular) Soul Edge. El juego tendrá una ambientación única, lograda gracias a la época en la que transcurre la historia, el siglo XVI. Esta época permitió diseñar un estilo único en el juego original, al igual que los personajes, diseñados de una manera soberbia.

Es por eso que Namco no quiere cambiar la fórmula original, así que si los asombró Soul Calibur, quizás en ese aspecto esta segunda parte no los impresione tanto. El juego tendrá exactamente la misma jugabilidad, casi los mismos personajes, y la misma vieja historia de la espada maldita, la Soul Blade, que permite a su portador ganar casi cualquier pelea.

Las novedades que aportará el juego con respecto a su predecesor, son dos: escenarios sin ring out (algo que también vimos en Tekken 4), y un par de personajes nuevos. Digo un par, por que si bien son cuatro los nuevos personajes que tendremos para elegir –al menos al principio del juego, para mas información miren el cuadro adjunto-, dos sólo aparecerán para reemplazar a otros dos que abandonaron la historia. Los nuevos personajes serán: Talim, una danzarina india, Raphael, un franchute rubio re-winner, Yungsung (cualquier parecido con Shang Tsung es mera coincidencia), que vendría a ser el reemplazo de Hwang, y Cassandra, la hermana menor de Sophitia, quien obviamente tendrá todos sus mismos movimientos. El aporte de los escenarios cerrados, y la expansión de los escenarios abiertos, tal vez solucione el problema del "ring out fácil" que vimos en la primera entrega. El juego saldrá en versiones para las tres consolas del momento, y cada uno traerá sus sorpresitas. Si ya quieren ir viendo como será, el juego se encuentra ya en los arcades, corriendo en un sistema parecido a una PS2. Pero gracias a esta Argentina maravillosa donde vivimos, casi ni se lo ve. Si lo ven en algún local avisen, así vamos a jugarlo. N



Ivy esta de vueltaaa... (babaaaaaaa)

YUNSUNG WINS!!

POR FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

LOS PERSONAJES SECRETOS







Namco ya nos tiene lo suficientemente calientes con este juego, como para hacernos algo así. En su página oficial ha anunciado que cada versión de consola tendrá un personaje secreto propio. Pero de seguro no se imaginan en qué van a consistir estos personajes. Para la consola PS2, el juego traerá de personaje secreto a Heihachi Mishima, el malo más malo de Tekken, para la versión de Xbox, Namco nos preparó nada menos que a Spawn (!), con permiso del señor Mc Farlane, obviamente. ¿Y qué quedó para Gamecube? Bueno, la versión de Gamecube vendrá acompañada de Link, sí, el de Zelda. Esto es lo suficientemente bizarro como para que muchos se manden de cabeza a comprar las tres versiones. Además de todo eso, también incluirán a un personaje que no se encuentra en la versión de arcade, y esta diseñado también por Todd Mc Farlane, llamado Necrid.

ULTIMATE MUSCLE: LEGENDS VS. NEW GENERATION

Compañía / Distribución: AKI Corp. / Bandai
Fecha de salida: Abril de 2003

GC

AKI Corp es un nombre que puede resultarle extraño a muchos de nosotros, pero si nos ponemos a revisar sus productos, veremos que son los responsables de grandes clásicos dentro del mundo de los juegos de lucha libre, como el Wresltemania 2000, y No Mercy WWE para la olvidada Nintendo 64. Es entonces indudable, que otro juego de lucha por parte de esta empresa no pasará desapercibido, y menos si ese juego es Ultimate Muscle: Legends vs. New Generation (UMLNG). Para todos aquellos que no lo conozcan, el juego representa a la franquicia japonesa Kinnikuman, con más de 20 años en el mercado, y está basada en héroes de lucha libre. En el 2001 apareció la nueva generación de la serie, denominada Ultimate Muscle, cuya aparición coincide con la emisión de la serie en el canal de cable Fox.

El título en cuestión pretende captar precisamente la esencia de esa serie, con unos gráficos modelados con la técnica de Cel Shading, que realmente harán lucir al juego tal cual se ve en la serie animada, con unos gráficos excelentes. Las peleas se desarrollarán a mucha velocidad, aunque no por eso se perderá claridad en las acciones. El detalle de todos los objetos es soberbio, personajes y escenarios se encuentran diseñados de manera simple, pero a la vez están plagados de detalles, inclusive las tribunas gozan de un detallado diseño, y las animaciones harán que todo luzca muy real.


Qué cara de sufrimiento ¿Qué le estará haciendo?

Los modos de juego

UMLNG contará con varios modos de juego, los cuales prometen horas y horas de diversión, solos o en compañía de varios amigos. Tendremos un modo Historia, en el cual podremos seleccionar a alguno de los ocho personajes que disponemos al principio, y así completar la campaña de este héroe, con la posibilidad de realizar alianzas con otros luchadores, para recibir ayuda durante los combates. Además del modo Historia, tendremos la posibilidad de luchar uno contra uno, en el modo Torneo. El modo Súper Héroe Olímpico nos brindará la posibilidad de realizar una competencia salvaje entre 16 luchadores, que se enfrentarán uno tras otro. El modo Multiplayer promete robarse toda la gloria del juego, ofreciendo combates encarnizados entre hasta cuatro personas, pudiendo elegir alguno de los diferentes modos incluidos en el Multiplayer, la mayoría de los cuales serán conocidos por los experimentados en el género.

Por último, encontraremos al modo "Superhero Recruiting Mode", que nos otorga ni más ni menos, que la posibilidad de crear nuestro propio personaje, tanto física como tácticamente, y utilizarlo así, en cualquiera de los modos anteriormente descriptos.

El desarrollo de los combates será semejante al que podemos encontrar en cualquier exponente del género, aunque con la diferencia, de que los luchadores en UMLNG poseerán tres estilos diferentes de combate, y las tomas serán todavía más espectaculares que en juegos como Smackdown. Para que todo luzca muy "anime", los luchadores contarán con una barra de energía que podrá ser llenada hasta en tres niveles, logrando diferentes tomas especiales en cada uno de ellos, donde la toma de tercer nivel se parecerá más a una invocación del Final Fantasy X, que a un simple "Pile Driver"

AKI se encuentra trabajando para que todo lo que ha sido descripto anteriormente, no se traduzca en una ensalada de controles. Y por ello, prometen que los luchadores serán sumamente sencillos de manejar. La mayoría de los golpes y tomas podrán ser realizados presionando uno o dos botones al mismo tiempo, pero esto no quiere decir que el juego vaya a carecer de variedad, ya que la misma estará dada por los momentos en que presionamos esos botones, pudiendo repetir una misma combinación en el aire, por ejemplo, logrando un efecto totalmente diferente al que lograríamos si nuestro oponente estuviera contra las cuerdas.

Sin lugar a dudas, todo parece indicar que UMLNG será un gran juego de lucha libre, y que, gracias a su pulido Cel Shading, y a su simplismo en el manejo de personajes, podrá tranquilamente ganarse un lugar dentro de nuestra colección de juegos para el cubo de Nintendo.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL



La variedad de movimientos estarán dados por el momento en que los ejecutemos

THE SIMS

Compañía / Distribución: Edge of Reality / Maxis
Género: Simulación Similar a: Unico

PS2

Finalmente, y tras una ansiosa espera, pude poner mis manos sobre la versión para PS2 de The Sims. Will Wright hizo varias promesas respecto de esta versión del clásico que desde hace tres años rompe récords de ventas en PC. Entre esas promesas, se destacan un sistema de control intuitivo, un nuevo modo de juego, un engine 3D, y la posibilidad de competir o jugar en modo cooperativo con otro jugador. Y si bien aún no lo he jugado lo suficiente como para prepararles una review en profundidad, cosa que haré para el próximo número de Next Level, ya me encuentro en condiciones de contarles mis primeras experiencias al respecto.



Jugando a The Sims

La primera y grata sorpresa que me llevé, aunque en cierta medida ya lo había anticipado, es el completísimo editor de caracteres que incorpora The Sims, completamente renovado respecto de la versión para PC. Ahora, podemos elegir el color de piel, la complexión física, rasgos faciales (incluyendo color del cabello y ojos, accesorios como lentes y aros, y la forma de la cara), e infinidad de vestimentas, así como los rasgos sobresalientes del carácter y personalidad de nuestro Sim.

El nuevo modo de juego al que se refería Will Wright, llamado "Get a Life", provee una jugabilidad basada en misiones, las cuales comienzan con objetivos básicos, como conseguir que nuestra madre nos preste dinero, preparar la cena sin incendiar la cocina, y otras tareas similares, tras las cuales estaremos listos para cambiar de escenario, a uno con objetivos más competitivos. Las misiones son divertidas, y lleva varias horas de juego completarlas. Es evidente que este modo de juego está pensado como un tutorial avanzado, al mismo tiempo que nos permite destrabar objetos nuevos que podremos adquirir en el modo de juego normal. Tras partirme de risa un rato viendo como el sim "Farito Fareh" se hacía pis encima, incendiaba la mitad de la casa, se caía desmayado al piso, y apestaba como un cerdo, creé mi propio Sim, y a jugar se ha dicho, no sin antes decirle a Fareh que mejor se dedique a los juegos con ruedas, jeje.

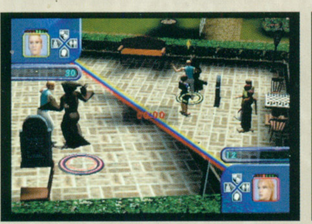
¡Wow! Esta Sim si que me salió bárbara...

El nuevo engine 3D que incorpora el juego sustituye ventajosamente los sprites 2D del viejo The Sims para PC, implementando un sistema de cámara libre que manejamos con el stick derecho, y que nos permite rotar en ambas direcciones y emplear un zoom. Y respecto de los controles, hay que decir que se nota a simple vista lo bien empleado que está el Dual Shock 2. Los controles y la interface son muy intuitivos, y permiten manejar a nuestros Sims, navegar los menúes, y comprar y construir con una gran naturalidad.

Además del modo "Get a Life" y del modo standard, The Sims posee dos modos de juego multiplayer. El primero, un multiplayer competitivo a pantalla dividida, nos obliga a realizar determinadas tareas, como cocinar, limpiar, etc., en menor tiempo que nuestro competidor, aunque no es muy divertido que digamos. Pero el modo cooperativo es otra cosa: probándolo, descubrimos que podíamos repartirnos de forma eficiente las tareas del hogar y la responsabilidad de obtener dinero para mantener la casa, al mismo tiempo que nuestros Sims interactuaban permanentemente, manteniendo alto su nivel de sociabilidad.

Tras haber jugado un largo rato, les aseguro que esta versión para PS2 no tiene nada que envidiarle a la versión para PC. Muy por el contrario, es mucho más completa que ésta, el editor de Sims es mucho mejor, y los gráficos han experimentado un gran salto de calidad. Además, por si fuera poco, incluye todos los elementos del juego original, más los incorporados por las expansiones Livin' Large y House Party, e incluso algunos completamente exclusivos. Si durante los últimos tres años esperaste el día en que pudieras manejar a tu Sim con un Dual Shock 2 en lugar de un mouse, ya podés ir yendo a buscar The Sims para PS2, que te puedo asegurar que no te va a defraudar. N

POR: DIEGO "ERWIN" BOURNOT





Aquí podemos ver el multiplayer a pantalla dividida

WAR OF THE MONSTERS

Compañía / Distribución: Incog Inc. / SCEA
Género: Lucha entre bichos grandes
Similar a: Rampage

PS2



¿Están jugando un fulbito con los taxis?

Recién llegado a la editorial, tuvimos la oportunidad de probar en exclusiva, antes de que salga al mercado, un fichín que, si bien no era muy esperado por estos lados, viene con el sello de calidad de Sony bajo el brazo, lo que nos hizo dedicarle un par de horitas para ver de que se trataba todo esto. Y luego de testearlo, podemos contarles que impresión nos produjo War of the Monsters (WOTM).

Donde está, Godzilla donde está...

Al empezar una partida, nos dimos cuenta de que el juego es todo lo que su título sugiere, es decir, terribles peleas entre personajes gigantescos, que buscan la supremacía sobre el mundo de las bestias, aunque eso signifique destruir cuanta ciudad se cruce en su camino. Los bichos en WOTM se dividen entre insectos y reptiles super desarrollados, robots gigantes, y formas amorfas, casi etéreas.

Ya de entrada, nos llamó mucho la atención que no existiesen criaturas reconocibles, como Godzilla o King Kong, aunque hay varias que parecen fieles copias de clásicos monstruos de la pantalla grande.

El sistema de controles es muy sencillo, ya que se utilizan un par de botones para pegar o disparar, otro botón para saltar o volar, otro para cubrirnos, y el resto son acciones secundarias, como por ejemplo hacer "strafe". A decir verdad, no tuvimos muchos problemas para movernos, aunque a veces parece que la cámara se torna un enemigo más, y no nos brinda la mejor vista de la situación.

Lo más divertido del juego, es la posibilidad que éste nos brinda, de interactuar con todo el escenario, ya que cada objeto que este ahí puede ser destruido. Los edificios se desploman con un par de golpes de nuestra parte, los autos y camiones que circulan por ahí, podrán ser utilizados como un cascote, si los agarramos y se los lanzamos al enemigo. Incluso tuvimos la oportunidad de subirnos a un edificio, y agarrar la antena que había allí, la cual ofició muy bien de espada contra nuestro indefenso oponente. En otra escena, un edificio que poseía una gran pelota en su terraza, fue reducido a escombros, y vimos como la pelota cayó y rodó por el medio de la ciudad, atravesando un parque y chocando contra un edificio al otro lado del mismo.

Algo interesante que encontramos, fue el hecho de que no siempre las peleas son uno contra uno, sino que en algunos casos, recibimos la "visita" de varios monstruos, o sino, viene uno solo, pero acompañado de tanques y helicópteros, que nos drenarán la energía rápidamente si no logramos eliminarlos.

Resulta extraño que nuestros enemigos no posean ninguna barra de energía, y sólo podremos saber el estado en que se encuentran, observando el color que los rodea.

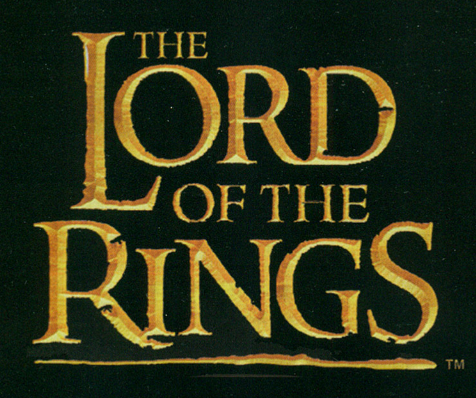
Los gráficos son mucho mejores de lo que podíamos esperar de un juego de este estilo, y se nota a la legua que el juego es de Sony, ya que al comparar este título, con muchos otros disponibles para Playstation 2, la calidad gráfica de este último es varias veces superior, incluso comparándolo con otros éxitos indiscutidos de la consola.

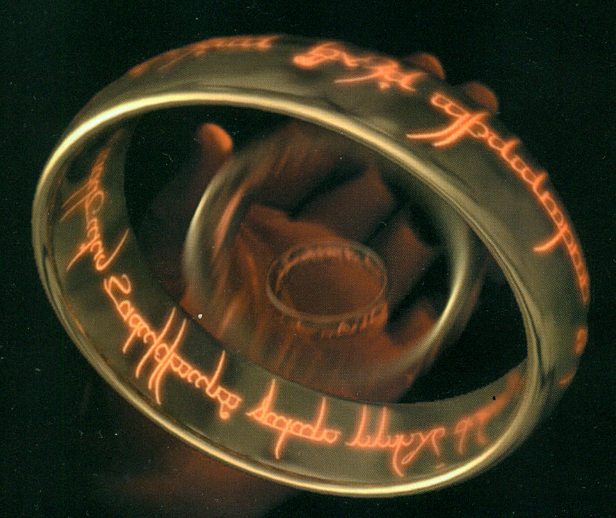


Y por si todo esto fuera poco, existen también jefes de nivel. Sí, como escucharon, no bastan los robots y orugas gigantes, sino que también tendremos que enfrentarnos contra enemigos que fácilmente podemos comparar con montañas, ya que estos superan varias veces nuestro tamaño, lo que de por sí ya es más que suficiente para intimidar.

Sin lugar a dudas, WOTM nos dejó una impresión de lo más agradable, sobre todo por que no esperábamos un título de este nivel, y en las semanas anteriores habíamos escuchado hablar poco y nada del mismo. War of the Monsters tiene toda la pinta deser un excelente juego, cosa que podremos asegurarles a ciencia cierta en el próximo número de Next Level. Pero lo que vimos es bastante prometedor... N

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL





Elfos, orcos, trasgos, enanos... todos estos seres de fantasia, tan populares hoy dia, estan basados en un libro considerado "de culto", escrito hace medio siglo: El Señor de los Anillos. A pesar de su antiguedad, en estos momentos esta historia se encuentra en boca de todo el mundo, gracias a la magia de Hollywood, y a la tecnologia actual, que permite llevar esta epopeya a la pantalla grande. Un proyecto de semejante categoria, no podia estar exento del logico merchandising, dentro del cual, logicamente, no podian faltar los videojuegos.

Con la enorme popularidad de la que goza actualmente la historia de El Señor de los Anillos, convertida en mania gracias a las dos primeras peliculas de la trilogia, la batalla por los derechos para hacer juegos basados en esta franquicia ha rivalizado con los epicos combates de los libros de Tolkien. Y una vez asentado el polvo, solo han quedado dos ganadores: Vivendi, habilitada para crear un juego basado en el primer libro, y Electronic Arts, con los derechos para publicar juegos basados en las peliculas. Veamos que es lo que ambas empresas han producido con esta maravillosa licencia...

Por Facundo "Legolas" Mounes

THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING

WXP/BLACK L. GAMES-VIVENDI
GENERO: Aventura
SIMILAR A: Zelda: Ocarina of Time, pero MUY bajas calorías...

Ha llegado el turno de analizar el juego supuestamente basado en el primer libro de la serie. The Fellowship of the Ring (TFR), nos hace revivir los acontecimientos que llevaron a la formación de la Comunidad del Anillo, y sus primeros pasos en la gesta en contra de Sauron y sus esbirros. El juego nos permite jugar con tres personajes: Frodo, Gandalf y Aragorn. Pero los mismos no son seleccionables en un menú, sino que los iremos controlando alternativamente, a medida que la historia lo requiera. Así, empezaremos recorriendo la comarca con Frodo Bolsón, cruzaremos las montañas de la tierra media con Aragorn, y visitaremos las minas de Moria con Gandalf.

A pesar de las diferencias en el manejo de los tres personajes, el juego se reduce siempre a lo mismo: cumplir X objetivos, pegarle a los malos, y correr. Claro que cada personaje se diferencia de los otros, pero estas diferencias no los hacen tan interesantes como se supone. Lo único que rompe la monotonía generalizada es la magia de Gandalf.

Sin duda, el juego nos engaña un poco al principio con tantos objetivos a cumplir. Pobre Frodo,



Aragorn visitando a Arwen... sin palabras

Today we must talk about a shadow of the past. The ring you inherited may be very dangerous.
Skip
Continue

no lo dejan salir más de la comarca ¡Incluso hasta nos ponen la estúpida excusa de que debemos de arreglar la bisagra del portón para salir! Como si no fuera más fácil saltarlo, sobre todo teniendo en cuenta que los Nazgul nos pisan los talones...). Pero más adelante salta lo obvio: otra vez quisieron copiar la jugabilidad del Zelda, sólo que esta vez les salió muuuy mal. El juego es una típica aventura en tercera persona. Claro, para abofetear un enemigo, necesitaremos primero fijar la mira con un botón, y luego pegar. El problema es que la camara insiste en quedarse detrás nuestro, e incluso, en ocasiones, debajo de nuestros pantalones, algo nada agradable. Así recibimos cantidades de golpes gratis, ya que nuestros enemigos no tienen muy en cuenta que corremos de aquí para allá con la cabeza metida en el trasero. Esto nos lleva a una conclusión: ya que no es necesario eliminar a los enemigos para pasar de nivel, es más sensato correr hacia la salida, en vez de estar perdiendo el tiempo en esas nimiedades. Y esto hace que el juego se vuelva muy, pero muy fácil. Son evidentes los esfuerzos que tuvieron que hacer los diseñadores para que los personajes no se parezcan a los de la película, por la referida división de derechos con EA. Sin embargo, se les escapa uno que otro furcio. El ejemplo más claro es cuando enfrentamos al Balrog de las minas de Moria, una copia idéntica al monstruo de fuego que vimos en la película. A pesar de todo, hay cosas que no están en las películas, como Tom Bombadil (qué alegría), y el juego sigue sin recordarnos al libro en lo más mínimo.

Los graficos son pasables: no son una maravilla, pero zafan. Eso sí, las diferencias entre las versiones de ambas consolas son notorias. En comparación con la de Xbox, la versión de PS2 se ve floja de colores, y falta de detalles. Los diálogos podrían haber estado un poco mejor. El juego requiere indefectiblemente que hayamos visto la película o leído el libro, ya que muchas cosas suceden sin explicación alguna (al menos para quien no conozca la historia), y se nos puede hacer una terrible galleta si no tenemos idea de qué rol cumple cada personaje o raza. Esto tal vez pueda ser perdonado en un juego que se base en la película, ya que su "target" es justamente el publico que disfrutó de ella. Pero en un juego que trata de "adaptar" el libro, pasar por alto esos detalles logra que la historia pase a un segundo plano.



Frodo haciendo sus necesidades en el jardín de Tom Bombadil

Black Label Games necesita un Beta Tester urgente...

En un anuncio de prensa, Black Label Games admitió lo que le venían recalcando hace rato montones de jugadores: que el juego tiene montones de bugs que se le pasaron por alto en el control de calidad. Si bien esto no parece ser algo tan raro en esta empresa (leer la nota del Fellowship of the Ring para GBA), esta vez parece que le echaron la culpa al hardware de la Xbox, ya que todos los bugs se presentan en esta consola. Por suerte presentaron una solución, que si bien precaria, alcanza para pasar por alto uno de los peores bugs, uno que traba el juego al principio, luego de la presentación. Para resolverlo es necesario borrar el savegame del disco rígido, salvar otros 3 juegos de Xbox, y luego volver a poner el TFR. y hay bugs insolubles, como personajes que atraviesan paredes, o caen a través del suelo. Una maravilla...

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

XBOX	4.9	MEDIOCRE	JUGADORES: 1
PS2	4.7	PEOR	JUGADORES: 1

LO MEJOR: PEDIRLO PRESTADO
LO PEOR: LOS BUGS, LA CAMARA
REJUGABILIDAD: NI EN BROMA

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60 %	80 % / 100%

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

STORMFRONT STUDIOS / ELECTRONIC ARTS
GENERO: Acción - Aventura
SIMILAR A: Summoner + Devil May Cry

Una de las obras literarias más maravillosas del siglo XX, ha llegado al mundo de los videojuegos. De la mano de Electronic Arts, Stromfront Studios contó con todo el material de las dos primeras películas de la saga, para desarrollar con total libertad un juego que le hiciera honor a este éxito cinematografico. Si bien este juego tiene el nombre de la segunda parte de la aventura, en realidad también cubre lo que vimos en The Fellowship of the Ring. En la Tierra Media, oscuras batallas entre el bien y el mal se desarrollan más allá del conocimento de las criaturas mortales. El malvado Sauron, sirviente de Morgoth, le ha enseñado a los elfos a forjar anillos. Gracias a los conocimientos de Sauron, los elfos lograron hacer unos anillos muy poderosos. Pero en secreto, el señor del mal forjó un anillo en el monte Doom, un Anillo para dominar a todos los otros anillos del poder. Los elfos conservaron tres anillos, siete dió Sauron a los enanos, y nueve a los hombres, las criaturas más fáciles de corromper. Hasta que en la guerra más grande conocida por la Tierra Media, en la última que elfos, enanos y hombres lucharon codo a codo, Isildur logró derrotar al Señor Oscuro, arrancándole el Anillo de la mano. A partir de ese momento, Sauron nunca más pudo recuperar su forma corpórea, pero el Gran Ojo todo lo observa, y hará lo imposible por recuperar el Anillo, en el que ha dejado la mitad de su voluntad.



Me parece que falta alguno...

UN ANILLO PARA GOBERNARLOS...



The Two Towers (TT) es un juego de peleas con scroll clásico. El comienzo nos muestra exactamente lo que vimos en la primera película: la batalla en la que Sauron pierde el anillo, y éste pasa a manos de Isildur. Esa misma escena nos servirá de tutorial. A partir de allí, recorreremos once niveles de pura acción, fácil de aprender, pero dificil de dominar, por lo que el turorial nunca está de más. Con un boton lanzamos el ataque común, con otro podremos revolear la espada para defendernos, con otro lanzaremos un ataque fuerte, útil para acabar con enemigos dotados de escudo, y por último podremos lanzar un golpe lento, que sirve para acabar con enemigos que se encuentran en el suelo. Estos son los ataques básicos, pero podremos aprender otros más elaborados más adelantex.

TT nos permitirá elgir a tres personajes: Legolas el elfo, Gimli el enano, y Aragorn, hijo de Arathorn, descendiente de Isildur, humano. Podemos rejugar cada escenario hasta haberlo pasado con los tres personajes. A medida que pasamos los niveles con cada uno de ellos (los niveles tienen una clasificacion según como los terminamos, podremos volver para mejorarla cuantas veces queramos), ganaremos puntos de experiencia, que nos servirán para comprar power ups o combos. Los combos son sencillos de aprender, y nos permitirán eliminar criaturas desarmadas rápidamente. Si somos lo suficientemente rápidos al eliminarlas, nuestra fuerza subirá momentáneamente, lo que nos permitirá aplicar un par de golpes potentes a los próximos enemigos. Los enemigos suelen venir en hordas interminables, por lo que aprender por dónde empezar a golpear será fundamental. Mientras más perfectos sean nuestros golpes, más puntos ganaremos para poder comprar más power ups. Si no lo hacemos bien, podremos pasar el nivel, pero no seremos lo suficientemente fuertes para



Gandalf, ladrón, deja alguno para los pibes...

LOS PERSONAJES

Aragon: Los humanos son débiles de alma, y por ende los más fáciles de corromper. Eso lo ha comprobado Isildur al quedarse con el anillo, cuando tuvo la oportunidad de destruirlo. Aragorn, descendiente directo y heredero de la corona de Gondor, conocido más popularmente como "Strider", está aquí para remediar los males que ha causado su ancestro. Todavía conserva la espada rota con la que se le cortó la mano que sostenía el anillo Sauron, y esta volverá a ser forjada el día que el verdadero rey de Gondor regrese a su trono.

En el juego, supersonaje es el que más rápido gana experiencia, ya que es el primer personaje que podremos utilizar. Al igual que Legolas, su arma de proyectiles en el arco y flecha.



Gimli: Dícese que una Valar, impaciente a la espera de la creación de los humanos, creó estos seres. Iluvatar, el todopoderoso, le permitió conservarlos, pero debería esconderlos en las montañas hasta que el mundo se poblara. Así nacen los Enanos, fuertes y sabios en la forja y la herrería. En un tiempo fueron amigos de los elfos, ya que estos les encargaban joyas, armaduras y armas, de las cuales lo Enanos podían construir las mejores. Gimli representa esta noble raza en la Comunidad del Anillo, impaciente por viajar a las minas de Moria para reencontrase con su primo Balin. En el juego, su arma arrojadiza son pequeñas hachas. Gimli es el mas resistente de los personajes.

Legolas Hojaverde: De la noble raza de los elfos, Legolas es un ser inmortal al paso del tiempo, pero que puede encontrar la muerte en un campo de batalla. Al igual que todos los elfos, tiene un fuerte vinculo con la naturaleza y la tierra (por eso, al contrario de los hombre, son inmortales) y una sabiduría excepcional gracias a su edad. Legolas tiene una visión y oído más allá del alcance de cualquier otra raza, y representa a los elfos en la Comunidad del Anillo.

En el juego es el más rápido con sus flechas, además de blandir dos terribles espadas élficas.



afrontar el siguiente. De vez en cuando, también nos enfrentaremos a algún que otro jefe, lo que aporta un poco de diversidad al asunto.

El juego es corto: en sólo cinco horas podremos recorrerlo todo. Pero tener la oportunidad de rejugarlo con cada uno de los personajes, más todas las películas y entrevistas que trae, le dará a los fanáticos un margen de diversión extra. Además, cuenta con un par de niveles de bonus, que podremos jugar con cada uno de los personajes, ni bien alcancemos cierto nivel con de experiencia con los mismos. Además, si pasamos el final, podremos utilizar a Isildur.

Lo que le quita parte de la diversión al juego, es el hecho de que es para un sólo jugador. Si le hubieran agregado la opción para poder jugar los niveles en modo cooperativo, el juego hubiera tenido mucho más valor.

El Troll, uno de los pocos jefes del juego



LA HISTORIA SIN FIN

El argumento del juego está marcado en el mismo de forma indeleble. Al ser enteramente fiel a la saga, veremos una escena de la película cada vez que respiramos. De hecho, se podría decir que el juego nos permite ver la primera película de la saga casi íntegra, aunque en pedacitos. Otro aporte que recibe de la versión cinematográfica, es la música. Además, el juego incorpora un par de tracks que fueron removidos de la versión final de la misma. Los modelos de los personajes son reproducciones perfectas de los actores, así como también los enemigos que vimos en la pantalla grande: Uruk hais, trasgos, orcos, y trolls. Así también los escenarios. Una sola cosa me llamo la atención con respecto a la fidelidad: en el juego no aparecen ni Boromir, ni los otros 3 hobbits, algo extraño.

Las voces, por supuesto provienen directamente de la película. Lo único que queda medio raro, es la forma en la que las cutscenes realizadas con escenas de la película saltan a otras con imágenes prerendereadas, las cuales quizás se encuentren en el juego para demostrar que los diseñadores de arte hicieron algo. Lástima que estas escenas esten ahí, ya que arruinan la estética del juego.

Stormfront Studios ha logrado captar la película perfectamente, y aunque el juego sea bastante corto, atraerá a cualquier fanático, y también a algún que otro jugador casual, ya que su jugabilidad es muy buena, y los gráficos son excelentes. N



POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

GC	7.9	MUY BUENO	JUGADORES: 1
XBOX	7.9	MUY BUENO	JUGADORES: 1
PS2	7.9	MUY BUENO	JUGADORES: 1

LO MEJOR: LOS EXTRAS, LOS GRAFICOS, LA JUGABILIDAD
LO PEOR: MUY CORTO
REJUGABILIDAD: HASTA 3 VECES

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING

WXP/BLACK L. GAMES-VIVENDI
GENERO: RPG
SIMILAR A: Una porquería

Black Label Games estrena la franquicia de The Lord of the Rings en el GBA, pero lo hace con el pie izquierdo: The Fellowship of the Ring es un juego, pésimo, y no vale la pena una segunda mirada al mismo.

Repasando la historia del primer libro, el juego nos llevará a todas las locaciones que recorre la Comunidad del Anillo hasta su separación. Vayamos punto por punto. Los gráficos son penosos, y el dibujante que contrataron para plasmar las caras de los pobres personajes en el juego, no tenía el menor sentido de la estética. No existe animación en los fondos, incluso la más mísera llama de una antoecha permanece estática. Y ni hablar de los ríos o los personajes, que además cuentan con colores terriblemente lavados, más allá de las capacidades de la consola. Por favor... los diálogos no aportan nada, y aunque no esperamos que se nos cuente hasta el último detalle de lo que ocurre en el libro, parece que los programadores no tenían ganas de escribir, tanto que hasta aparecen personajes que son importantes en la historia, y ni son presentados, como los Nazgul. El sistema de pelea es soporífero. Los personajes se mueven tan lentamente, que las peleas comunes pueden llevarnos 10 minutos. Y esto se aplica también al juego em general. Caminar de una punta a la otra de un poblado ocasiona que nos quedemos dormidos con el Gameboy en la mano. Y encima, las peleas ni siquiera sirven para ganar experiencia, sino que la misma se obtiene automáticamente al pasarpor ciertos lugares.



Pero todavía no llegamos a lo peor. El juego cuenta con una gran colección de bugs, que nos hacen pensar que el encargado del control de calidad se encontraba en coma. El peor de ellos, nos atormenta cuando cruzamos las puertas de las minas de Moria, en donde es juego simplemente se traba. Por suerte, Black Label Games publicó una solución a esto, que requiere que hagamos un pequeño truquito que consiste en pausar el juego justo cuando cruzamos la puerta, salvar, apagar la consola, prender fuego el cartucho, y dedicarse a jugar a otra cosa (hasta lo de la parte de apagar la consola es verdad... lamentablemente). Mi última palabra acerca del juego: PUAJ. N

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

GBA » 1.5 » DEPRIMENTE » JUGADORES: 1

LO MEJOR: QUE NO TIENEN QUE JUGARLO
LO PEOR: EL JUEGO TIENE MIL BUGS, LOS DIALOGOS NO EXISTEN
REJUGABILIDAD: NO, POR DIOS

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0% 20%	40%	60%	80%	100%

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

GRIPTONITE GAMES / ELECTRONIC ARTS
GENERO: RPG
SIMILAR A: Diablo

El primer vistazo al segundo juego del Señor de los Anillos que salió para la portátil, nos trae un recuerdo vivo a la mente: Diablo. The Two Towers (TT) es eso. Un Diablo "versión Tolkien". Increíblemente, este juego nos pasa a relatar directamente los acontecimientos de la segunda película, y no nos otorga un recorrido de la primera parte de la historia, como sí lo hace su contraparte en las consolas mayores.

TT nos permite elegir entre 5 personajes: Frodo, Gandalf, Legolas, Aragorn y Eowyn. Lo interesante de esto, es que no recorreremos los mismos niveles con todos los personajes una y otra vez. Cada uno de ellos tiene su propia historia, tornando el juego mucho más interesante. Además de ese detalle, cada personaje cuenta con sus propias habilidades. Aragorn, por ejemplo, puede llevar una espada en cada mano, y cuenta con la habilidad de desarrollar su carisma, lo que es útil para detener a un enemigo durante unos instantes. Y por supuesto, Frodo podrá utilizar el anillo para escapar de los enemigos.

Para desarrollar sus habilidades, cada personaje va ganando puntos de experiencia. Estos nos permite también aprender nuevas habilidades, las cuales no son pocas, ya que cada personaje cuenta con alrededor de 20. A medida que vamos cortando cabezas de orcos y trasgos, encontraremos ítems como ropa, comida, armas, etc. Esto es muy divertido, ya que algunos ítems son difíciles de conseguir, y nos la pasaremos acuchillando malvados hasta obtener lo que querramos. El juego tiene montones de detalles interesantes, como el peligro de utilizar la magia negra, lo que ocasiona que vengan a buscarnos los Nazgul si abusamos de ella. La historia no se encuentra ausente en el juego, y para recordárnoslo, veremos escenas de la película cada vez que pasamos de nivel, o cuando nos enfrentamos a un jefe.



Como para redondear este análisis, les contaré que TT se puede jugar de a dos en modo cooperativo, utilizando los personajes que desarrollamos en los juegos salvados. Generalmente, los escenarios cooperativos son mucho más difíciles, pero obviamente, las recompensas son mayores.

Además, si un ítem no nos gusta, podremos intercambiarlo con algún amigo. Sencillo y divertido. N

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES



RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE



TECMO

GENERO: Aventura + RPG
SIMILAR A: Summoner 2



Cuánto tiempo ha pasado desde aquéllos gloriosos tiempos 2D...Y Rygar ha sido uno de aquellos clásicos que se han quedado en nuestros recuerdos, gracias a las incontables horas de diversión vividas de la mano de un escudo y unas cuantas fichas. Pero estamos en el 2003, y si la gente de Tecmo pretendía sacar una nueva versión del clásico, debería ajustarse a los tiempos que corren, siguiendo con la fiebre de los remakes que parecen haber descubierto los programadores, pero con toda la tecnología disponible al momento. Sin embargo, muchas veces proyectos como éste, terminan transformándose en un juego de esos hechos para "robar para la corona". Por suerte, Rygar: The Legendary Adventure (RTLA) no es uno de ellos. Y mezclando lo clásico de aquel arcade, con elementos de rol, se convierte en un fichín sumamente agradable, y sobre todo, muy lujoso, visualmente hablando.

Volver a empezar...

Ni bien empezamos el juego, ya salta a la vista el salto de calidad respecto del Rygar original. Ahora podremos ver cada parte de su cuerpo, gracias a la magia de la tercera dimensión, y a un modelado de personajes realmente soberbio, donde se nota que la gente de Tecmo ha puesto atención hasta en los más mínimos detalles. Pero por suerte, estos detalles no se limitan solo a nuestro héroe, hasta el enemigo más pequeño tiene puestas encima las mismas horas de trabajo que cualquier jefe de nivel, y los escenarios son de lo más variado, y extensos, incluyendo a múltiples pasadizos y zonas secretas que nos esperan con algún power up de recompensa.

LOS GUSANOS ABUNDAN NUEVAMENTE

La historia no es de lo más original, ya que es casi la misma del juego original, donde como buenos gladiadores que somos, tendremos que encargarnos de rescatar a la princesa Harmonia, quién ha sido secuestrada por los Titanes, unas divinidades al parecer romanas, que intentan tomar el control del mundo, obviamente no con fines muy bondadosos.

El desarrollo de las misiones es el clásico de los juegos de aventuras, donde tendremos que pasearnos por los inmensos niveles, buscando las llaves, que en este caso son unos bustos de unicornio, que nos habiliten el paso a las siguientes zonas.



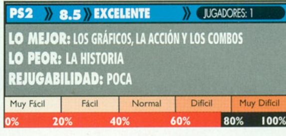
ESPERO QUE ESOS "MUCHACHOS" NO TE INTIMIDEN...

Y por supuesto que, al recorrer los niveles, nos iremos encontrando con diversos enemigos, los cuales podremos eliminar con los golpes de nuestro escudo. En total dispondremos de tres escudos diferentes, los cuales encontraremos a lo largo del juego. Cada uno de ellos posee diferentes habilidades, siendo el rojo el de mayor alcance, y el ideal para enfrentarse a un solo enemigo; el amarillo es el más lento, y posee un alcancze medio, pero es capaz de impactar sobre varios enemigos a la vez; y por último, el azul es el más rápido, aunque tiene la desventaja de que es casí exclusivo para combates cuerpo a cuerpo. A su vez, cada uno de estos escudos podrán ser mejorados con piedras místicas, las cuales encontraremos diseminadas por los niveles, y que nos posibilitarán aumentar los stats de nuestro personaje, o bien añadir un cierto efecto a nuestros golpes. También, cada escudo nos brinda un súper poder diferente, los cuales a su vez poseen diferentes niveles. Hay que tener en cuenta que estos poderes nos serán útiles cuando nos enfrentemos contra los jefes de nivel, los cuales son de un tamaño considerable, y serán más o menos vulnerables a los ataques de un determinado escudo y poder. Es recomendable que se estudien bien los movimientos de cada jefe, ya que hay varios que a primera vista parecerán sumamente difíciles, pero una vez que aprenden sus movimientos, harán que todo sea como quitarle un dulce a un niño.

LOS GRÁFICOS TE DEJARÁN CON LA BOCA ABIERTA

Un clásico como Rygar se merecía una remake como esta. Por suerte hay empresas, como Tecmo, que se siguen preocupando porque todo esté como debe estar, y RTLA es un ejemplo de cómo deben hacerse las cosas, cuando uno pretende hacer las cosas como corresponde.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL



PS2 » 8.5 » EXCELENTE » JUGADORES: 1

LO MEJOR: LOS GRÁFICOS, LA ACCIÓN Y LOS COMBOS
LO PEOR: LA HISTORIA
REJUGABILIDAD: POCA

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

CRITERION STUDIOS / ACCLAIM

GENERO: Carreras de autos
SIMILAR A: Burnout, Tokyo Xtreme Racer



ESTE JUEGO PROPICIA UN MODO DE CONDUCIR SALVAJE EN EXTREMO...

Acclaim nos trae la segunda parte de Burnout, un juego bastante bueno, pero que pasó desapercibido el año pasado, eclipsado por otros como Gran Turismo 3. Burnout 2 no supera al super juego de Sony, ni tampoco se lo propone. El objetivo principal de Burnout 2 es ofrecer horas y horas de diversión. Y digo horas y horas, porque hace tiempo que no veo un juego de carreras tan simple, y a la vez tan adictivo como éste.

Al comenzar el juego, un tutorial nos enseñará todo lo que necesitamos saber. Controlar el auto es bastante sencillo. Pero uno de los puntos fuertes del juego es el Turbo. El uso de este dispositivo, puede ser crucial para superar a nuestros más tenaces oponentes. Pero hay un problema. Para utilizar el Turbo tendremos que llenar una barra, la que sólo se puede llenar juntando puntos. Y para lograr eso, debemos tratar de conducir nuestro auto de la forma más loca que podamos. Existen cuatro formas de llenar la barra: derrapar a toda velocidad, saltar por las elevaciones del camino, pasar cerca de otros autos sin tocarlos, y conducir por el carril contrario. Burnout 2 cuenta con los modos clásicos de juego del género, como Single Race, Time Attack y Championship. Este último es el más importante, pues al ganar las competencias iremos habilitando nuevas carrera y autos. Existen varios modelos de autos para elegir, entre los cuales se destacan el Hot Rod, el patrullero y el Oval Racer, que es un auto de NASCAR. Cada uno de ellos tiene diferente aceleración, velocidad y maniobrabilidad, por lo que tenemos que ser muy cuidadosos a la hora de elegir el auto adecuado para cada carrera.

Su auto es un arma, no dispare...

El juego no cuenta con ninguna licencia oficial, y es fácil ver porqué ningún fabricante de autos querría ver su último modelo asociado a un juego como este. El mundo de Burnout 2 es un mundo sin leyes, en el cual podemos desobedecer todas y cada una de las normas de tránsito. El concepto de velocidad máxima no existe, y los semáforos pueden pasar fácilmente por luces navideñas. Incluso cuando manejemos el patrullero en el modo pursuit, tendremos que detener al desacatado tirándole nuestro auto encima. Evidentemente, el uso de estas técnicas de manejo puede llegar a provocar "algún que otro accidente". Burnout 2 posee choques realmente espectaculares. Los vehículos se estrellan con violencia, los pedazos de metal vuelan por los aires. A veces, los mismos vehículos salen despedidos, como en un capítulo de "Brigada A" (que ochentero me puso el Vice City...). Sin lugar a dudas, nuestras andanzas tratando de llenar la dichosa barrita del turbo terminará, más de una vez, en forma abrupta y terriblemente brutal. Todos los autos controlados por la IA van a máxima velocidad, y es muy probable que nos rebasen si chocamos, a menos que hayamos causado un estropicio tan grande que ni siquiera ellos puedan sortearlo, algo muy común cuando chocamos con micros y camiones. En ningún momento los autos de la IA tienen una ventaja injusta sobre nosotros. Muchas veces, tendremos que enfrentarnos a autos superiores en aceleración o velocidad, pero siempre cabe la posibilidad de que nuestro oponente choque o doble mal, y veamos nuestra ventanita para colarnos y dejarlos mordiendo el polvo. Otro modo llamado Crash nos invita a chocar de la forma más espectacular posible. Nada mejor que turnarse a ver quién puede causar el choque más caótico. Los niveles son bastante detallados, y tienen una definición y un colorido que no se ven seguido en PS2. Al menos, no siempre en el mismo juego. No hay mucho que destacar en la parte sonora, pero los efectos y la música, cumplen con corrección su cometido. Realmente, este es un juego muy entretenido y adictivo. Si no te gustan los autos, Burnout 2 no te va a hacer cambiar de opinión, pero si te gustan los fierros, o buscás un arcade divertido, no te va a decepcionar.

LO MEJOR ES TENER EL SEGURO AL DÍA...

POR: SEBASTIAN RIVEROS

PS2 » 8.6 » IMPACTANTE » JUGADORES: 1-2

LO MEJOR: GRÁFICOS, VELOCIDAD A TOPE, CHOQUES INFERNALES
LO PEOR: NO TIENE LICENCIAS OFICIALES
REJUGABILIDAD: MUCHA

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

THE GETAWAY

TEAM SOHO / SCEA

GENERO: Arcade / Acción
SIMILAR A: GTA: Vice City, pero hasta ahí

Hasta hace poco tiempo, jamás había escuchado hablar de The Getaway. Hasta que tuve ocasión de ver en Internet algunos datos sobre este -en ese momento- futuro lanzamiento, que lo señalaban como una especie de GTAIII, pero con algunos elementos que lo diferenciarían de éste último, y sobre todo, con una ambientación soberbia.
Estos datos no pudieron menos que sorprenderme, y supuse que sería un buen juego. Pero jamás imagine que The Getaway pudiera competir directamente con Vice City. Y estuve acertado en mi suposición: The Getaway no puede competir con Vice City, porque si bien su mecánica de juego es en cierta medida -y sólo en cierta medida- similar, son dos juegos completamente distintos. Y si hay que hablar comparativamente, tendríamos que remarcar que The Getaway tiene todo lo que le falta a Vice City...


CHARLIE Y SUS AMIGOS

¿Pero, qué le falta a Vice City?

Para empezar, The Getaway(TG) tiene una historia muy peliculera, de esas que sólo tuve


LAS LOCACIONES SON MUY REALISTAS, EN ESTE CASO, WATERLOO

oportunidad de ver en juegos de PC como Mafia (que, por cierto, saldrá en versiones para Xbox y Playstation 2). Esta historia comienza con el secuestro de una mujer y su hijo, en el que todo sale mal, y la mencionada mujer resulta muerta, mientras que su hijo es llevado por los secuestradores. Entonces nos enteramos que nuestro personaje es Mark Hammond, un delincuente que le debe algunos "favores" a uno de los cabecillas legendarios del crimen organizado de Londres, llamado Charlie Jolson. Es por eso que Charlie intentó secuestrar a nuestra mujer e hijo (aunque el secuestro salió bastante mal, como ya he contado). Y, teniendo el As en la mano, Charlie nos obliga a realizar una serie de "trabajitos", que deberemos cumplir si es que queremos volver a ver con vida a nuestro primogénito. Pero nosotros sabemos que Charlie no es de fiar, y obviamente cumpliremos las misiones tan sólo porque somos obligados por las circunstancias.
Pero siempre buscaremos la forma de cumplirlas y al mismo tiempo intentaremos rescatar a nuestro hijo, ya que la palabra de Charlie es basura. Las misiones de TG abarcan todas las "tareas" clásicas de un delincuente profesional: matar personas, organizar guerras entre bandas enemigas, secuestrar personas, entregar cadáveres, y cosas por el estilo. Ahora bien ¿Qué hay de nuevo en todo esto? Pues el hecho que en TG, todos estos elementos están mostrados de la manera más explícita posible. Gracias a su clasificación de sólo apto para mayores de 18 años, el juego muestra como ninguno lo hizo antes, escenas de torturas, claras discriminaciones raciales, asesinatos, y guerras entre clanes, con un nivel de crudeza nunca antes visto en un juego.
Nada más cargar el juego, lo que primero notamos es la total inexistencia de una interface en pantalla. Ni una barra de energía, ni un mapa, ni un reloj... nada que nos oriente en la inmensa Londres. Entonces ¿Cómo nos movemos en una metrópolis de 28 Km de ancho, recreada como una fiel copia de su contraparte en el mundo real? Pues gracias a algunos elementos de juego muy innovadores. En primer lugar, para saber a dónde tenemos que dirigirnos en alguna misión, serán las luces de giro las encargadas de guiarnos a través de la ciudad. De esta forma, si nos estamos desviando hacia la derecha, la luz de giro izquierda nos marcará con su titilar que debemos doblar a la izquierda en la siguiente esquina.
En cuanto a la clásica barra de energía, ésta ha sido reemplazada por... nada, puesto que únicamente notaremos nivel de salud de nuestro personaje, en base a lo que percibimos en su andar, y a los obvios manchones de sangre en su vestimenta. Pero no intenten buscar botiquines o cosas por el estilo para curarse. Para recuperarse, tan sólo hay que acercarse a alguna pared, en la que nuestro personaje se apoyará a descansar, con lo que comenzará a recobrar





fuerzas. A primera vista, el hecho de que esto nos permita, en cierta medida, disponer de "vida infinita", parece facilitar las cosas. Pero no es así, ya que por contrapartida, no poseemos una gran resistencia a las balas y golpes, por lo que un escopetazo, o un par de disparos de pistola, pueden poner trágico fin a nuestra no menos trágica existencia. Además, a lo largo de todo el juego, debemos evitar en lo posible los enfrentamientos en espacios abiertos, y en cambio, buscar refugio tras alguna pared, puerta, caja, o cosa que se le parezca. Para esto, podemos pegarnos a la pared al más puro estilo Solid Snake, y asomarnos a las esquinas disparando, evitando así ser blanco fácil. El control también resulta complicado en un principio, pero una vez que aprendemos a utilizarlo, no representa problema alguno. Para apuntar, disponemos del botón R2, y si mientras lo mantenemos presionado, apretamos R1, nuestro personaje fijará su mira en algún enemigo, facilitándonos las cosas. Pero no se fíen, porque no por esto las cosas serán tan sencillas. Y naturalmente, es mucho más efectivo apuntar manualmente, y colocar un disparo certero en la cabeza. A estos movimientos, tendremos que sumarle las otras habilidades que tiene nuestro personaje, como rodar, agacharse, usar escudos humanos, o aniquilar enemigos atacándolos por detrás.

En cuanto a la vida en Londres, hay que señalar el esfuerzo de la gente de Team Soho por generar la mejor ciudad virtual vista a la fecha. Realmente, resulta difícil ver dos veces el mismo edificio, y todos y cada uno de los lugares característicos de Londres se encuentra ahí. Sin ahondar demasiado en detalles, los programadores sacaron más de 30.000 fotografías de los edificios y calles de la ciudad, que luego volcaron en TG, y se nota.

Y ya que estamos, les contamos que TG implementa las licencias oficiales de todos los autos que se encuentran en el juego -detalle que lo diferencia de otros juegos del género-. De esta manera, podremos encontrar -y conducir-: Alfa Romeo, Lexus, Land Rover y Rover, Peugeot, Nissan, Cooper, etc. Por si todo esto fuera poco, cada auto posee un modelo de daños único, que afecta la forma de conducir, y que hace que podamos perder el vehículo con tan solo pegarnos un buen palo contra un poste. Si a esto le sumamos la adrenalina que produce manejar a altas velocidades por las intrincadas calles de "la city" londinense con la precisión que ofrece TG... tendremos muchas oportunidades de sorprendernos de lo que somos capaces de hacer sobre ruedas.


CHOCAR CON LA POLI NO ES NADA CONVENIENTE

¿Qué lo hace tan especial?

Sin duda, lo que termina de redondear el puntaje final de TG, es que cuando terminamos el juego con Mark Hammond, vemos una cinemática en la que todo resulta bastante confuso, y no sabemos bien qué sucede con nuestro "amigo", el policía rebelde Frank Carter, con el cual nos cruzamos por esas cosas de la vida, y termina siendo el responsable de que no acabemos siendo comida para perros. Y cuando creemos que tras las 12 misiones que hicimos con Mark todo ha terminado, el juego nos hace recomenzar, pero esta vez, como el integrante del Flying Squad de la policía -Frank-, quien también cuenta con sus propios motivos para buscar venganza. Resulta un tanto extraño jugar como el policía, y más extraño aún poder recorrer las calles de Londres sin que nadie nos diga nada, y pudiendo "tomar prestado" cualquier patrullero. Pero lo mejor de todo, es ver desde otro punto de vista, y con objetivos enteramente diferentes, todos los escenarios que supimos recorrer con Mark, más la inclusión de varios totalmente nuevos. Y al recorrer los diferentes lugares por los que anduvimos con Hammond, poder ver el despelote que habíamos causado. Por ejemplo, una misión que realizamos con Mark, en la que nos dirigimos a un bar que termina incendiándose, y del que debimos huir. Al realizar la misma misión con Frank, la policía nos manda al lugar en cuestión, y unas cuadras antes de llegar, vemos gente corriendo en dirección contraria, nos bajamos del auto y corremos hacia el lugar, para ver el edificio en llamas, la calle llena de humo, y los bomberos que se encuentran atareados intentando realizar de la mejor manera su trabajo.





Sin lugar a dudas, estos espectaculares detalles, y muchos otros más, los cuales les dejo para que los descubran ustedes mismos (sólo les recomiendo que intenten hacer todo aquello que normalmente no harían en la vida real, y se llevarán una sorpresa), hacen de TG uno de los mejores títulos que se pueden encontrar en Playstation 2, solamente opacado por el hecho de que algunas escenas se encuentran demasiado scripteadas, aunque de todos modos, este pequeño problema no alcanza a reducir ni un poquito la inmensa satisfacción que produce jugar The Getaway. N

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

PS2 » 9.5 » FUCKIN' GREAT » JUGADORES: 1

LO MEJOR: LA HISTORIA. EL CONTENIDO. LOS GRÁFICOS. TODO...
LO PEOR: QUE LA POLICÍA TE BUSCA SOLO A VOS. ALGUNAS ESCENAS ESTÁN DEMASIADO "SCRIPTEADAS".
REJUGABILIDAD: CON EL FREE ROAMING MODE, A PATADAS.

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

METROID PRIME

RETRO STUDIOS/NINTENDO

GENERO: Plataformas
SIMILAR A: Toda la saga Metroid, pero 3D

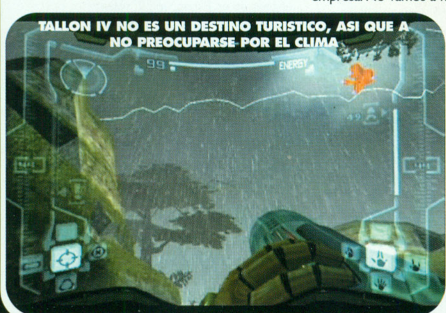


¿¡ESO ES UN JEFE!? ¡¡CORRAMOS!!

Ocho años. Casi una década. Tras entregarnos Super Metroid, uno de los mejores títulos para Super NES de la historia, Nintendo olvidó completamente la licencia de la cazadora de recompensas más famosa de los videojuegos. Hubo alguna que otra aparición como invitada en juegos como Smash Brothers, u oculta en otros como Kirby. Pero de algún juego que nos devuelva la gloria de explorar un planeta lleno de criaturas hostiles y power ups ancestrales, nada. Sólo rumores de una posible aparición de un juego para N64 flotaron en el aire durante un tiempo.
Y tras esperar tanto, Nintendo vuelve a la carga con su maldita costumbre de cambiar todo. Si estaba bien ¿Por qué no lo dejan así? Primero le cambian la facha a Link, y ahora convierten a Metroid en un FPS, desarrollado por una ignota compañía llamada Retro Studios. Pero así como Nintendo tiene la costumbre de innovar, también tiene la de taparnos la boca.

Ocho años no es nada

El regreso de Metroid, de la mano de Retro Studios, fue un acontecimiento raro. Muy poco anunciado por Nintendo hasta la fecha de salida, se mantuvo como un proyecto secundario de la empresa. No vamos a negar que a más de uno le hirvió la sangre, al ver lo que hacían con un juego tan esperado, contratando una ignota compañía externa, y encima con la loca idea de que el juego sería en primera persona.
Pero todo cambió desde el momento en que vi a mi heroína, Samus, en la pantalla, y sostuve el control por primera vez, Mucha gente todavía sigue creyendo que este juego es un FPS. Como para desmitificar un poco la cosa, les cuento que no es así. Metroid Prime (MP) es un arcade de plataformas. Saltar es tan natural en este juego, que da miedo. Uno no sabe cómo, pero antes de dar el salto, ya sabe si llegará a la siguiente plataforma o no: algo que no logra ningún FPS.
Gracias al sistema conocido como "Z-Trigger", que permite fijar un objetivo (un sistema usado y abusado por muchísimos títulos desde el famosísimo Ocarina of Time), el control nos desliga completamente de la necesidad de apuntar, excepto en contadas ocasiones. Esto logra que el control en MP se centre en los movimientos que realizamos con el personaje, y es uno de los más sencillos e intuitivos que probé en mi vida. Tanto es así, que he cedido el control a un par de personas poco habilidosas con los videojuegos, y al rato ya podían manejar a Samus sin problemas. Con el analógico movemos a Samus, mientras que con L bloqueamos la mira en un objetivo. Como es costumbre, mientras mantenemos la mira fija, pasamos de girar a hacer "strafe" con el análogo. Y esto es todo lo que necesitamos saber para controlar el juego, ya que el resto de los comandos son muy sencillos y autodescriptivos. Con A disparamos, con B saltamos, X nos convierte en bolita, Y lanza misiles, Z despliega el mapa (que, por cierto, es tan detallado que se necesita ser un estudiante avanzado de arquitectura para entenderlo), R nos permite mover la cabeza (esto se



TALLON IV NO ES UN DESTINO TURISTICO, ASI QUE A NO PREOCUPARSE POR EL CLIMA



LOS DETALLES DEL VISOR SON INCREIBLES

puede combinar con L para bloquear objetivos más altos, o bajos) y el resto de los controles, el D-pad y el botón C, sirven para cambiar de armas y visores. Y eso es todo. Gracias a este sencillo sistema, la curva de aprendizaje es muy rápida. Pero eso no significa que podamos llegar a dominar el juego de entrada, ya que cada power up que encontremos cambia permanentemente nuestra manera de jugar.

A aquellos que no estén familiarizados con la historia de Metroid, les adjunto un cuadro didáctico. El argumento de MP lo ubica entre el primer Metroid que apareció en NES en 1986, y el segundo, para la portátil Gameboy. Después de derrotar a Mother Brain, Samus vuelve a la estacion espacial de la Federación, y descubre que la misma está bajo ataque, nada más y nada menos que por uno de sus némesis mas conocidos, el "símil terodáctilo" espacial Ripley.

Para su mala suerte, Samus sufre un desperfecto en su armadura al intentar escapar de la estación. Pero eso no impide que persiga a Ripley hasta Tallon IV, el planeta donde se desarrolla la acción. Y como muchos otros planetas de este lado de la galaxia, Tallon IV contiene restos de la civilización Chozo, y de su tecnología. Samus era una huérfana, perdida en un accidente espacial y adoptada por los Chozos, quienes le diseñaron el traje que utiliza, y que es su marca registrada. Gracias a esta tecnología, ella se convirtió en uno de los guerreros más poderosos de la galaxia, y uno de los pocos capaz de enfrentarse al poderío de los piratas espaciales. MP casi carece de argumento: todo lo que les he contado, es una recopilación de lo poco que nos cuenta la saga Metroid a través de sus distintos juegos. Pero MP está lleno de detalles que nos van dando pistas del pasado de Samus, y de su relación con los Chozos.

A pesar de ser completamente 3D, MP logra recrear el "feel" de los juegos anteriores de la serie. La sensación de estar jugando un Metroid es obvia, y no se pierde nunca. Y los gráficos 3D se conjugan con la ambientación y jugabilidad característica de la serie, para sumergir de cabeza en el juego a todos aquellos que nunca antes jugaron un Metroid. El hecho de que entre el anterior juego de la saga y éste hayan pasado 8 años, obligó a la gente de Retro Studios a reinventar el modo de contar la historia, cuestión que no sea necesario conocer los anteriores Metroid para disfrutar MP.

ESCANEAR ES ABSOLUTAMENTE VITAL

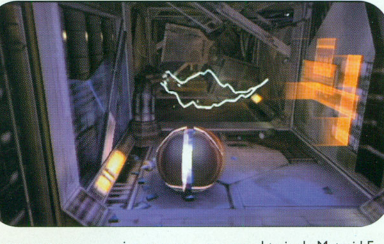


Todas las clásicas armas de la saga se encuentran disponibles en MP, pero no se pueden combinar, por lo que en realidad dispondremos de cuatro de ellas: Power Beam, Wave Beam, Ice Beam y Plasma Beam. Y además contamos con 4 visores: el común, el Scan Visor, la visión termal, y la de rayos X. A pesar de ser un tanto tedioso el tener que escanear todo, a medida que progresamos se vuelve uno de los aspectos más importantes del juego: gracias al Scan Visor, aprenderemos todo acerca de nuestro entorno, e iremos develando el argumento del juego. Además, todos los datos quedan guardados en el Log Book, que podemos consultar en el menú de pausa. Y lo que es más importante aún: si logramos escanear el 50% de los datos del juego, obtendremos una galería de arte, y con el 100%, otra más.

Sin duda, lo que más notorio consiste en convertirse en bolita, un clásico de la saga. Sin esa transformación, el juego no sería un Metroid. Pues bien, utilizarla no sólo es imprescindible: es además una de las aspectos más divertidos del juego. En el "modo bolita" la jugabilidad es excelente, y gracias a este modo recorreremos largos desfiladeros y túneles al pasar de una zona a otra del mapa. Los gráficos son impresionantes. Todos los enemigos lograron su transición a las tres dimensiones sin fallas, al igual que los mundos a explorar. El juego es muy rico en detalles que denotan el empeño de los programadores, como el agua escurriéndose por el visor del casco, la forma en que las armas "deforman" el aire con los disparos, he incluso el reflejo de la cara de Samus en el visor en ciertos momentos, detalle que me dejó boquiabierto.

Un detalle que se agradece: el juego casi carece de loadings. No por completo, porque a veces el juego nos engaña con loadings encubiertos, por ejemplo, cuando nos subimos a los ascensores, pero son tan pequeños, que el juego no se interrumpe desde que cargamos MP hasta que apagamos la Gamecube.

Otro detalle apreciable, consiste en que, linkeando la Gamecube con un GBA, al terminar el Metroid Fusion, recibiremos de regalo el Metroid original de NES. Y si ganamos el MP, podremos iniciar un juego nuevo, pero con el traje de Metroid Fusion. Todo, todo lo bueno de Metroid está en MP: mundos gigantescos, la necesidad de explorar... si hay que esperar ocho años por juegos como éste, la verdad, bien vale la pena el sacrificio... N



POR: FACUNDO "SAMUS LOVER" MOUNES

GC » 9.7 » CLASICO » JUGADORES: 1

LO MEJOR: LA ATMOSFERA, LA CONVERSIÓN DEL JUEGO A 3D, LA INEXISTENCIA DE LOADINGS. VOLVER A VER A SAMUS, SNIFF...

LO PEOR: QUE PASARON OCHO AÑOS

REJUGABILIDAD: TRES VECES, MINIMO

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80%

100%

LA EVOLUCION DE METROID A TRAVES DE LOS AÑOS





Metroid (NES), 1988: en su primera aventura, Samus Aran visita el planeta Zebes, para encontrarse con Madre Cerebro, la "cabeza" de los piratas espaciales y sus secuaces. Estos han logrado desarrollar en cautiverio una de las formas de vida más peligrosas del universo, los habitantes del asteroide SR388: los Metroids. Estos seres son capaces de absorber la energía de cualquier ser vivo, y debes detener su producción a toda costa, según lo acordado con la Federación Galáctica.

Metroid Prime (GC), 2002: siguiendo el rastro de los piratas espaciales, Samus termina "naufragando" en el planeta Tallon IV. En este juego conoceremos mas acerca de su pasado, y de su relación con los Chozos.

Metroid II: Return of Samus (GB), 1991: Samus visita el asteroide SR388, para eliminar a los Metroids de la faz del universo. En este extraño lugar, encuentra especímenes más evolucionados de Metroids, y termina en un enfrentamiento cara a cara con la Reina Metroid. Tras eliminar a todos los de la especie, se lleva el último ejemplar, un Metroid bebé, para investigación científica.



Super Metroid (SNES), 1994: gracias al Metroid que les trajo Samus, los científicos descubren que éstos son una especie de fuente inagotable de energía, todo un hallazgo. Pero la felicidad no dura mucho, ya que Madre Cerebro manda a Ripley a robar el bebé Metroid apenas Samus deja la estación espacial.

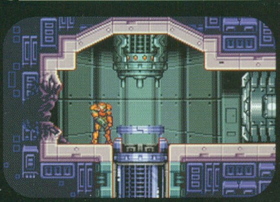
Metroid Fusion (GBA), 2002: al haber eliminado a todos los Metroids, se desencadena una explosión demográfica de Virus X, otro habitante del asteroide SR388 (al haber desaparecido los Metroids, sus enemigos naturales). Samus cae enferma por culpa del virus, y éstos conquistan una estación espacial, copiando toda forma viva con la que tengan contacto...

METROID FUSION

NINTENDO
GENERO: Plataformas
SIMILAR A: Toda la saga Metroid

Si sos fanático, pero además purista, y pensás que haber llevado al Metroid a las tres dimensiones es un sacrilegio, no te quejes más. nihntendo también pensó en vos, y te trae lo que estabas esperando: un Metroid clásico. Metroid Fusion es la verdadera continuación de la saga, ya que Metroid Prime es una precuela. Incluso, en la pantalla de presentación, Nintendo estampó un sendo "Metroid 4", como para que no quedaran dudas. En esta nueva entrega de la saga, Samus es infectada por el Virus X, otro habitante del asteroide SR388, hábitat natural de los Metroids, quienes supuestamente han sido erradicados del universo. Los Metroids eran los depredadores naturales del Virus X, por lo que su extinción genera una superpoblación de estos bichos, extremadamente peligrosos debido a su habilidad de copiar cualquier forma viviente. Debido a la infección, Samus es sometida a una serie de cirugías reconstructivas, que la obligan a perder todos los upgrades de su traje. Y la única forma de salvarla del horrible virus, es inyectándole ADN de Metroid, por lo que termina con un look bastante particular. Y al enterarse de que hay "problemas" en la estación espacial en órbita alrededor del asteroide SR388, Samus inmediatamente se dirige hacia allí





EL ARMA SIEMPRE ESTA EN LA MANO DERECHA, ALGO IMPRESIONANTE EN UN JUEGO 2D

para investigar. De más está decir que, más que investigar, deberá dedicarse a luchar para sobrevivir. Metroid Fusion es muy parecido a su predecesor de Super NES, Super Metroid. La única diferencia es que, en este juego, Samus gana la habilidad de absorber los poderes de los enemigos, y de esa manera recupera los suyos. Esta habilidad, ganada supuestamente gracias a la infección del virus, no cambia mucho el modo de juego, excepto por el hecho de que os upgrades los obtenemos directamente de los enemigos. Samus tambien ganó un par de movimientos nuevos, como colgarse de los bordes de las plataformas, o trepar escaleras. La gran ayuda la provee la computadora, que nos guía a través de los niveles. La historia es alucinante, y tiene un par de vueltas de tuerca obvias, pero que si no estuvieran ahí, nos decepcionarían. Metroid Fusion es una excelente adición a la serie, y pro-bablemente uno de los últimos plataformas 2D de este calibre.

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

GC » 9.2 » DIVERTIDO » JUGADORES: 1

LO MEJOR: EL METROID CON MAS ARGUMENTO DE LA HISTORIA, LOS DETALLES
LO PEOR: QUE ES CORTO, Y POSIBLEMENTE UNO DE LOS ULTIMOS PLATAFORMAS 2D DE ESTA CALIDAD
REJUGABILIDAD: 4 VECES, MINIMO

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0	20%	40%	60 %	80 % 100%

STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

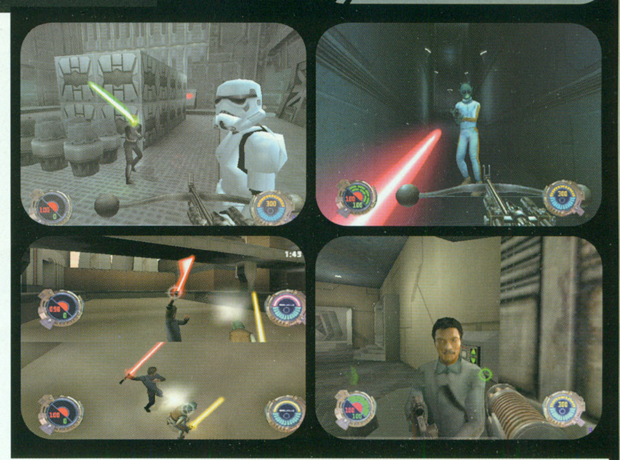
RAVEN SOFTWARE / LUCAS ARTS

GENERO: FPS / Aventura
SIMILAR A: Time Splitters, Star Wars: Obi Wan

Lucasarts no descansa. Esta vez, le toca el turno a Jedi Outcast. Este juego fue muy galardonado en su paso por la PC, y finalmente ha llegado a las consolas, aunque no con el mismo nivel de jugabilidad.

Tras haber vencido a Jerec en el Valle de los Jedi (frente al monitor de nuestras PC), Kyle Katarn ha decidido cercenar su contacto con la fuerza, y volver a su vida de mercenario. Una investigación encomendada por Mon Monthma, líder de la Nueva República, lo lleva hasta Kejim, un planetoide en donde se halla un puesto imperial abandonado. Al llegar, Kyle y su compañera Jan Ors, se dan cuenta de que el puesto, de abandonado no tiene nada, ya que está lleno de fuerzas imperiales. Las fuerzas remanentes del Imperio obedecen las órdenes del Almirante Galak Fyarr, un individuo cruel y despiadado, aunque muy inteligente, y que ha creado un plan que incluye ciertos elementos inesperados. Más peligroso aún es el compañero de Fyarr, un oscuro personaje a quién Kyle no podrá vencer sin reclamar los poderes de la fuerza.

Nuevamente, Katarn se transformará en un Jedi por obligación, para sacar las papas del fuego. A lo largo del juego, nuestro héroe contará con la ayuda de gente como Lando Calrissian y Luke Skywalker, que ya tienen mucho oficio en esto de patearles el traste blanco a los Stormtroopers, y a otros esbirros del Imperio, o del bajo mundo galáctico.



Jedi Outcast es un gran juego. No por nada cosechó tantos premios en su versión para PC. Y la verdad es que esa es la manera de jugarlo. Si pueden, TIENEN que jugarlo en PC.

Lamentablemente, la transición de Jedi Outcast al mundo de las consolas no ha sido de lo más elegante. El control es muchas veces un problema. Cuesta un poco acostumbrarse, sobre todo con el control original de Xbox. Quienes cuenten con un Controller-S, o jueguen en Gamecube, no ven a tener este problema. Sin embargo, los que decidan jugar con el cubo, van a tener problemas de otra índole. Al ser JO un juego de PC, la conversión para Xbox salió, dentro de todo, bastante bien, con un buen nivel gráfico y buenas texturas. La versión de Gamecube, en cambio, tiene modelos con varios polígonos menos, y texturas que no son tan claras. Sin duda, la versión de la máquina de Nintendo no está a la altura de la de Xbox. Además, JO se ralentiza bastante en el cubito, algo que no pasa con la versión para la máquina de Bill, bastante más fluida. Es evidente que Lucasarts no hizo mucho esfuerzo al portear el juego a las consolas. Ahora, se entiende perfectamente por qué decidieron no sacar a la venta una versión para la PS2. Hacer funcionar el JO como corresponde en la máquina de Sony hubiese significado tomarse mucho más tiempo y esfuerzo para adaptarlo a esa consola.

El juego también incluye un modo multiplayer con los mismos bots de la versión PC. La inteligencia artificial de estos bots es formidable (en realidad, viene de la IA de los bots del Quake III...), y siempre están dispuestos a darnos pelea, lo que origina combates muy entretenidos. No obstante, parece ser que ciertas empresas no se dan cuenta de que queremos sacarle el mayor provecho posible a nuestras consolas (es decir, se hacen los tontos y no habilitan el juego multiplayer por Internet). El Multiplayer Online es uno de los principales puntos fuertes de Jedi Outcast, pero en su versión PC. La omisión de este modo en las versiones de consolas no tiene perdón. Estas versiones incluyen un nivel extra, que no es suficiente para balancear las cosas. Si tenés una Xbox, Jedi Outcast puede ser un título bastante entretenido, a pesar de tener ciertas fallas ausentes en la versión PC. En cambio, si tenés una Gamecube, la experiencia no es tan agradable. Una verdadera lástima.



POR: SEBASTIAN RIVEROS

GC	6.9	BUENO	JUGADORES: 1-2
XBOX	8.6	EXCELENTE	JUGADORES: 1-2

LO MEJOR: LA HISTORIA, EL MULTIPLAYER, LOS GRÁFICOS DE LA VERSION DE XBOX
LO PEOR: LENTO Y FEUCHO EN LA GAMECUBE, NO SE PUEDE JUGAR ONLINE
REJUGABILIDAD: TIENE LO SUYO

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80%	100%

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

UBI SOFT MONTREAL / UBI SOFT

GENERO: Acción stealth
SIMILAR A: Metal Gear Solid 2



ME PARECE QUE ALGUIEN VA A VOLAR EN PEDAZOS...

No recuerdo haber esperado un juego por tanto tiempo, ni tan ansiosamente, como lo hice con Tom Clancy´s Splinter Cell. Tras haber realizado una preview del mismo un par de meses atrás, y enterarme de las novedades, técnicas, y tácticas operativas que incluiría el juego, intuí que, si todas las promesas de Ubi Soft Montreal se cumplían, estaría ante un título que muy bien podía por sí mismo elevar a una nueva categoría el estándar de calidad de los juegos de acción stealth: un serio candidato a disputar el título de Juego del Año. Pero tras finalmente tener el juego en mis manos, y jugar las primeras misiones, esas esperanzas se convirtieron en una mezcla de asombro y desilusión.

¿Qué asombra?

Precisamente, el hecho de que todo lo que la gente de Ubi Soft Montreal prometió, está ahí: para empezar, un desarrollo tecnológico que no tiene igual en ningún juego de consolas del mercado...

Los gráficos simplemente deslumbran, con unos modelos súper detallados, y unas texturas ultra realistas. El manejo de las luces y sombras dinámicas, es para sacarse el sombrero: a cada paso que damos, somos sorprendidos por el soberbio tratamiento que se les ha dado. Y no sólo eso. Por primera vez en un juego, seremos conscientes de la manera correcta de movernos en cada habitación, ya que la posición de cada fuente lumínica, afectará en gran medida el sigilo de nuestros movimientos. Y este factor es importantísimo, ya que, al igual que el resto de los aspectos del juego, también la IA es espectacular. Los enemigos no sólo se alertan ante el menor ruido, sino que también reaccionan a cualquier cambio en su entorno natural. Por ello, tendremos que impedir que nuestro cuerpo proyecte sombras que puedan ser vistas por alguno de ellos. Del mismo modo, estos no reaccionan alocadamente cuando observen alguna anomalía, sino que, muy por el contrario, actúan con toda la cautela necesaria, pidiendo refuerzos, atacando en grupos, encendiendo luces, refugiándose, haciendo sonar alarmas, e incluso encendiendo sus cascos con dispositivos de visión nocturna o termal. Para ir aún más lejos, diré que éstos también son capaces de "sentir" nuestra presencia, si es que nos encontramos lo suficientemente cerca de ellos. Llámenlo sexto sentido o visión periférica, si prefieren. La variedad de acciones y recursos de que dispone Sam Fisher, nuestro personaje, también asombra. Todos los movimientos que puede realizar Sam serán necesarios en algún momento para tener éxito en nuestras misiones. La lista incluye, por ejemplo, la utilización de escudos humanos, e interrogatorios y sometimiento de algún oficial, con el sólo fin de obtener el pase a través de un escáner de retina. Si a esto tenemos que sumarle la infinidad de artilugios que posee Sam en su mochila, el resultado es alegría pura. La sola utilización del lockpick genera una sensación de realismo que pocas veces se ha visto en juegos de este tipo, estilo, y la visión nocturna hace que perdamos noción de que todo esto es tan sólo un juego. Incluso el acto de disparar con una mira telescópica, puede llegar a ser una de las experiencias más placenteras que puedan encontrar, aunque esté copiada de Metal Gear Solid 2.



UN MOVIMIENTO PATENTADO POR VAN DAMME

¿Qué decepciona?

No todas son rosas, y lamentablemente, Splinter

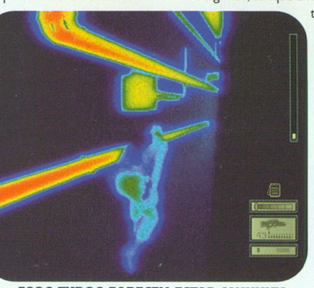


¿NO ES MAS FACIL USAR LA ESCALERA, SAM?

Cell puede resultar una de las mayores desilusiones para algunos usuarios. ¿Para quiénes? Pues para todos aquellos que juzguen el juego tan sólo por sus primeros 15 minutos de experiencia con él, y lo tiren por la ventana debido a que el manejo de la cámara les resulta complicado y frustrante en extremo. Es que Splinter Cell cuenta con una cámara completamente libre, la cual se comanda mediante el stick analógico derecho, y a diferencia de la mayoría de los juegos con vista en tercera persona, ésta nunca se ubica "naturalmente" detrás de nosotros. Por el contrario, deberemos emplear el stick analógico si deseamos situar la cámara en la tradicional posición por sobre los hombros y detrás del personaje principal. Y para empeorar aún más las cosas, esta acción no puede realizarse en movimiento, por lo que nuestro personaje deberá estar inmóvil, si deseamos recoposicionar la cámara.

Para no mentir, yo también tuve ganas de tirar el juego a la basura tras los primeros cinco minutos, pero me convencí de que debía darle al menos un par de niveles para demostrar que esto no era tan malo como parecía. Y ahora puedo contarles que, tras aprender a manejar la cámara, en realidad no sé si lo que a primera vista me planteaba como un terrible problema, en realidad no es una virtud. Y probablemente sea así. Tras acostumbrarnos a los movimientos de la cámara, podremos posicionar intuitivamente la misma en la mejor posición posible, y de esta manera, lograr en cada nivel una mejor visión de conjunto, que nos permitirá encontrar la mejor salida a cada situación planteada. Pero de todas formas, no podría calificar a la cámara como problemática o virtuosa, ya que queda a consideración de cada uno, y la primera impresión suele ser la que cuenta...

El segundo punto en contra de Splinter Cell, es que, al parecer, no han podido implementar la excelente IA de los enemigos en el pobre y atrofiado cerebro de Sam Fisher. En algunas circunstancias, nuestro héroe parece más un retrasado mental, que un miembro de una agencia de seguridad de élite, como es la NSA (National Security Agency). Resulta inexplicable que un agente entrenado en técnicas de infiltración y combate stealth, delate su presencia produciendo ruidos cuando intenta depositar "con sutileza" una botella, latita, u otro elemento de distracción que habíamos tomado, y que por algún motivo, ya no nos resulta útil. También es frustrante su torpeza con las armas de fuego, ya que no sólo es una tortuga apuntando, sino que además, es capaz de errar disparos a distancias a las que debería ser mortalmente eficiente. Obviamente, estos fallos suelen ocasionarle a Sam la muerte instantánea, o en su defecto, heridas más que considerables.



ESOS TUBOS PARECEN ESTAR MUUUUY CALIENTES...



LOS EFECTOS DE LUCES COMO EL FUEGO NO TIENEN PRECEDENTES

Otro aspecto negativo, aunque de menor importancia, surge de algunos glitches que aparecen esporádicamente. La mayoría de estos defectos son entendibles, salvo uno muy grande, que notamos cuando tomamos a alguien por detrás, y colocando la cámara de frente, lo noqueamos de un culatazo. Al caer, el mismo adopta una "forma metafísica", atravesando nuestro tórax. Digno del mejor capítulo de X-Files...

El último "problema" que se les puede presentar a algunos, aunque a muchos otros no les resultará tal, es el elevado nivel de dificultad de Splinter Cell. El juego nos coloca en más de una situación en la que no sabemos qué hacer, y en otras en las que morimos inexplicablemente, sin saber qué aconteció. Y para que esto no nos suceda, será necesario que nos encarguemos de revisar cada fuente de información, ya sean computadoras, cuerpos, etc., que encontremos a nuestro paso. Y de la misma forma, preocuparnos por no dejar rastro alguno de nuestro paso, ocultando por ejemplo, todos los cuerpos enemigos que podamos dejar tirados por ahí.

¿Un veredicto final?

En definitiva, y a pesar de algunos defectos, Splinter Cell es un gran juego, único en su tipo. Una compra obligatoria para todos los amantes del género, y para todos aquellos que quieran disfrutar de uno de los mejores juegos del año, y que no se dejen llevar por primeras impresiones.

Y si no son amantes del género, igual les aconsejo que le echen un vistazo a Splinter Cell, para saber qué es lo que tienen derecho a esperar de un juego, de ahora en más. Por lo menos, tecnológicamente hablando.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL



007: NIGHTFIRE

EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE / ELECTRONIC ARTS
GENERO: FPS variadito
SIMILAR A: Time Splitters 2

Unas cuantas escenas de acción trepidante ocurridas unos cuantos días atrás, seguidas de una secuencia de créditos que muestra a hermosas señoritas portando armas, y ya estamos en condiciones de afirmar que estamos frente a un juego con el sello indiscutible del mejor agente secreto del mundo. Sí señores, Bond... James Bond.

Acción agitada, pero no revuelta...

Al igual que lo hiciera en Nintendo 64, con su aclamado Goldeneye, Bond vuelve al ruedo en un FPS, con la misión de detener al dictador loco de turno, que se encuentra tramando un macabro plan mediante el cual planea secuestrar a los principales dirigentes políticos del mundo, entre los cuales se encuentra el presidente de Argentina (no, es un chiste...). Claro que esta no será una tarea fácil, y por ello tendremos a nuestra disposición todos los chiches de tecnología "de punta" que son propios de Bond, y que le suministra Q. Naturalmente, no nos faltará nuestro reloj láser, la pistola 9mm. con silenciador, mini-cámaras, y artefactos a control remoto.

El desarrollo del juego es muy dinámico: varía desde el FPS clásico, hasta la acción stealth, pasando por niveles en los que deberemos manejar vehículos. Esto hace que cada nivel despierte un creciente nivel de interés por nuestra parte, con el solo fin de ver qué nos depara cada escenario. Estas misiones transcurren tanto en interiores como en exteriores, en los que los enemigos no dejarán de salirnos al paso, y para dar cuenta de ellos podremos hacer uso de todo nuestro arsenal. Y por cierto que el mismo es muy variado, si tenemos en cuenta que podremos utilizar cuanto subfusil o rifle sniper hayan dejado caer nuestros enemigos. Además, encontraremos a lo largo del juego numerosas secuencias de persecución al más puro estilo Bond, como una en la que deberemos escapar a bordo de una moto para nieve, manejando una torreta con lanzamisiles, mientras nuestra compañera de equipo se ocupa del timón.



LAS CINEMÁTICAS SON MUY PELICULERAS

BAILA PARA MÍ...

Todo esto, hace que el juego brinde escenas cortas y plagadas de acción, intercalando entre ellas cinématicas propias de un agente secreto al servicio de Su Majestad.

En cuanto al aspecto técnico, 007: Nightfire no defrauda. Los gráficos están muy bien logrados, aunque no son nada del otro mundo. Los modelos gozan de una aceptable cantidad de polígonos, y la variedad de texturas parecen no tener fin, otorgándonos superficies diferentes a cada paso. Y por si esto fuera poco, incluso el rostro de Pierce Brosnan en todo momento resulta claramente identificable. Y, lógicamente, la clásica melodía de la serie siempre resulta un placer para los oídos.

Pero por si por alguna razón nos cansamos de jugar el modo Historia, Nightfire tiene para ofrecer un modo Multiplayer muy bien logrado, en el que podemos configurar el juego prácticamente a nuestro antojo, con el único fin de brindar unas batallas de antología. Incluso existe un modo de juego en el cual comandamos pequeños tanques, por medio de un radiocontrol. Qué mejor que luchar encarnando al satánico Dr. No... realmente digno de ver.

Naturalmente, existen aspectos negativos a mencionar. Y el mayor de ellos es la duración del juego. Nightfire ofrece tan sólo 10 niveles, los cuales no se destacan precisamente por su extensión. Y si son jugadores con algo de experiencia en el género, aunque la misma sea mínima, les recomiendo que seteen la dificultad del juego como elevada, ya que el nivel de dificultad media de seguro les resultará un tanto sencillo. De cualquier manera, y a pesar de este defecto, 007: Nightfire es un juego único, y que posee toda la adrenalina, astucia, elegancia, inteligencia y alta tecnología que la licencia de nuestro agente secreto favorito puede entregar.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

PS2	8.8	EXCELENTE	JUGADORES: 1-4 MTAP.
XBOX	8.8	SUBLIME	JUGADORES: 1-4
GC	8.8	MAGISTRAL	JUGADORES: 1-4

LO MEJOR: ACCIÓN IMPARABLE. CINEMÁTICAS MUY "BOND"
LO PEOR: ES BASTANTE CORTO
REJUGABILIDAD: SOLO POR EL GUSTO DE JUGAR LAS MISIONES

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil

VARIABLE

SHINOBI

SEGA
GENERO: Acción
SIMILAR A: Un Tenchu mucho más "meta palos y a la bolsa"

LAS ANIMACIONES, SON DE LO MEJORCITO DE TODO EL JUEGO

La espera de muchos nostálgicos ha concluido. Tras haber pasado largos años desde su defunción, el cadáver del popular ninja fue regresado a la vida por la mismísima Sega -que, por cierto, sabe muy bien lo que es la muerte- para seguir currando unos morlacos más. Bajo un engine 3D bastante simplón, nos calzamos los paños de Hotsuma, un ninja con toda la chapa, portador de una espada endemoniada, quien deberá patear los traseros de todo tipo de enemigos, para lograr derrotar al malvado hechicero Hiruko, quien ha destruido su clan, y ahora intenta desatar sobre el planeta una era de oscuridad y terror. Nuestro escurridizo protagonista podrá trepar, correr por las paredes, lanzar dardos paralizantes, y efectuar todo tipo de combinaciones con la espada, clásicas de estos temerarios guerreros orientales. Lo más atractivo de los combates ocurre cuando derrotamos a todos los enemigos de un sector en un determinado lapso, logrando un combo. Veremos cómo Hotsuma se moverá con increíble destreza por el escenario, dejando a su paso a todos los oponentes partidos al medio, al más puro estilo anime. Hasta aquí, todo muy lindo. Pero a poco de empezar a jugar, nos damos cuenta que los niveles y enemigos son extremadamente repetitivos. Cada nivel consiste en avanzar dos metros y pelear, otros dos metros más y pelear de nuevo, y así sucesivamente hasta llegar al clásico jefe de pantalla. Los escenarios son largos, difíciles, y sobre todo, lineales; por lo que es frustrante el hecho de que cuando perdemos la vida, debemos recomenzar el nivel. Para colmo de males, los problemas de clipping abundan, principalmente en la bufanda de Hotsuma. La misma parece la capa de Spawn, atravesando permanentemente a nuestro protagonista como si fuera intangible. Lo que sí se merece un aplauso son las animaciones, que casi están a la altura de las de los juegos de Squaresoft, pero con respecto a las voces, no podemos decir lo mismo. Lamentablemente, Shinobi no logra cumplir con las expectativas que generó: es un juego mediocre, que no está a la altura de los mejores exponentes del género. N

POR ALEJANDRO NIGRO

PS2 » 5.6 » MEDIOCRE » JUGADORES: 1

LO MEJOR: LAS ANIMACIONES
LO PEOR: DEMASIADO REPETITIVO
REJUGABILIDAD: SI, SI TE LA BANCAS

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

LEGENDS OF WRESTLING II

ACCLAIM
GENERO: Wrestling
SIMILAR A: Otros juegos de wrestling

Como su nombre lo indica, Legends of Wrestling II (LOW2) es un arcade de wrestling, cuyo principal "gancho" consiste en la posibilidad de competir con muchas de las leyendas de este "deporte". El problema es que esta buena idea se ve opacada por una deficiente implementación de la misma: LOW2 adolece de graves defectos, que le impiden competir en un pie de igualdad con otros títulos del género que se hallan varios escalones por encima de él. Pero vamos por partes.

LOW2 permite competir contra la IA, otros jugadores, o combinaciones de ambos, en distintos tipos de matches: One-on-One, Three Way, Four Way, Battle Royal, Steel Cage, y Ladder. Además, posee un modo de juego en el que podemos competir en torneos standard, tag o tag team. Pero el principal atractivo de juego, consiste en el modo "Career", en el que comenzaremos desde abajo, ganándonos la fama y la popularidad luchando contra todo tipo de oponentes, hasta obtener nuestro lugar en los eventos importantes, así como el reconocimiento del público, en base a nuestras performances, y sobre todo, al nivel de excitación que generemos en el público. LOW2 permite competir, como les dijimos, con muchos luchadores legendarios: ahí están el famosísimo Hulk Hogan, André the Giant, Bruno Sammartino, Bret Hart, y muchos más. Cada uno de estos luchadores posee una cierta variedad de tomas y golpes, así como algunas llaves de sumisión, y un movimiento para finiquitar la cosa. Pero aquí se acaba todo lo bueno de este título. Lamentablemente, la jugabilidad es mala. Los combates, sobre todo los múltilpes, que incluyen hasta 6 luchadores simultáneamente, son muy caóticos, y la cámara no permite visualizar adecuadamente la acción, si la misma transcurre fuera del ring. Los luchadores no responden a los movimientos del stick y a los botones tan fluidamente como quisiéramos, y tras unos pocos combates, el juego se torna bastante monótono. Los gráficos dejan bastante que desear, aunque no tanto los modelos de los luchadores, que son apenas decentes, como el público, abolutamente horripilante, aunque los escenarios zafan. Las animaciones, sobre todo las entradas de cada luchador, son mediocres. Finalmente, el sonido no es la gran cosa. En definitiva, LOW2 es un juego mediocre: una buena idea llevada a cabo de modo deficiente, y no puede competir con otros títulos del género mucho mejores, como el excelente WWE Smackdown: Shut Your Mouth. N

¡LIBEREN A WILLY!

POR DIEGO BOURNOT

PS2 » 5.8 » TRUCHO » JUGADORES: 1-8 MTAP
GC » 5.8 » BERRETA » JUGADORES: 1-4
XBOX » 5.9 » MEDIOCRE » JUGADORES: 1-4

LO MEJOR: PODER LUCHAR CON ALGUNAS DE LAS LEYENDAS DEL WRESTLING
LO PEOR: JUGABILIDAD CAÓTICA Y MUY REPETITIVA. GRÁFICOS LAVADOS. PÚBLICO HORRENDO. SONIDO.
REJUGABILIDAD: MUCHA, SI TE ANIMÁS...

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

MECH ASSAULT

DAY 1 STUDIOS / MICROSOFT

GENERO: Combates en robots
SIMILAR A: Cualquier Gundam


EL MEJOR ESCONDITE SIEMPRE SERÁ UN EDIFICIO

Para entender Mech Assault, van a a tener que comenzar por olvidarse de todo lo que tenían visto sobre juegos "Mech", como esos títulos en los cuales teníamos que ponernos al mando de alguno de estos gigantescos robots, y dirigirlo tal cual un simulador de combate terrestre. Day 1 Studios, nos ofrece volver a sumergirnos en el apasionante mundo de estos destructivos colosos de acero, pero con una jugabilidad mucho más orientada al arcade que a la simulación. Y a decir verdad, la jugada les salió muy bien...

Seek and Destroy

El modo de juego les será familiar a muchos, ya que consiste en la clásica configuración por medio de la cual manejamos el movimiento del Mech con el análogo izquierdo, mientras que con el derecho nos encargamos de apuntar. A la hora de seleccionar los robots, dispondremos de varios modelos: 12 para ser exactos, los cuales diferirán entre sí en cuanto a velocidad y armamento, siendo los más pequeños los más ágiles, pero a la vez los más desprovistos de protección y armamento pesado. Entre ellos, los que más se destacan, son: Uller, Owens, Cougar, Uziel, Vulture, Catapult, Thor, Mad Cat, y Atlas, ordenados en base a su agilidad (de mayor a menor). Además de la ametralladora con munición infinita que ofrece cada Mech, dispondremos de varias armas, como ser misiles, rifles de alto impacto, o incluso cañones de partículas. Hay que tener en cuenta que las ametralladoras poseen una barra que marca la temperatura de las mismas, y que si dicha barra alcanza la zona roja, se recalentarán, quedando inhabilitadas por unos cuantos segundos. Para evitar este inconveniente, es conveniente dejarlas "respirar", luego de una buena ráfaga de disparos.


EN MULTIPLAYER EL TRABAJO EN EQUIPO ES FUNDAMENTAL

Los gráficos son asombrosos. Cada uno de los modelos de Mechs se encuentra recreado hasta en sus más mínimos detalles, incluso los diminutos humanos gozan de un modelo único. Cada elemento del juego es "destruible", si avanzamos a través de los árboles, veremos como éstos caen a nuestro paso, si disparamos a un edificio, éste se irá destruyendo paulatinamente: primero volarán todos sus cristales, luego aparecerán algunos agujeros, dejando ver el interior, y finalmente, la estructura no aguantará la violencia de nuestro ataque, y sucumbirá, dejando nada más que una montaña de basura. Incluso podremos pisar a los humanos, dejando un manchón de sangre en el piso. Cabe señalar la necesidad de destruir cuanta estructura surja a nuestro paso, ya que dentro de ellas, encontraremos diferentes power ups, como ser recargas de misiles y energía.

El sonido no se queda atrás: los efectos son muy realistas, realzados por unos graves que harán temblar los vidrios de nuestra habitación. Cada arma suena tal cual debe sonar, y la música cumple muy bien con su función de proveer ambiente al juego.

Mech Assault nos ofrece una gran campaña lineal, en la que tendremos que encarnar a un piloto mech, el cual a bordo de una nave llamada Icarus, aterriza de mala manera en una zona en la que una organización delictiva se encuentra haciendo de las suyas. Obviamente, nuestro deber será el de terminar con el violento accionar, de esta organización. Claro que para ello, debermos combatir la violencia con más violencia. A través de las 20 misiones que ofrece el juego, tendremos que encargarnos de cumplir diferentes objetivos, aunque la mayoría de ellos se resume en una simple frase: "eliminá todo lo que se mueva, y por si acaso, destruí todo lo que no se mueva también". Claro que también tendremos las clásicas misiones en las cuales deberemos resistir un ataque enemigo, intentando que nuestras estrucuras sufran el menor daño posible. A pesar de la simpleza aparente de las misiones, Mech Assault está plagado de acción y detalles, lo que es más que suficiente para mantenernos pegados a la pantalla del televisor, y eso que lo mejor todavía está por venir...


A ESTE NO LE QUEDA MUCHA VIDA...


LA VARIEDAD DE TERRENOS SORPRENDE


UN MECH GRANDOTE SIEMPRE VA A TENER MEJORES ARMAS, AUNQUE SERÁ MAS LENTO


LOS FX TE VAN A DEJAR CON LA BOCA ABIERTA...

El poder de Xbox Live

Si tenías pensado comprarte el kit de conexión Xbox Live, ya tenés la excusa perfecta. Mech Assault es exclusivo de Xbox, e incluye un modo multiplayer sencillamente increíble. Aunque el juego nos permite linkear dos máquinas, o incluso disputar unas batallas a pantalla dividida, seguramente comprenderán después de algunas partidas que este modo multiplayer es la base del juego, y que las campañas y modos multiplayer "off-line", son simplemente una forma de complacer a aquellas personas que no pueden disponer del servicio Xbox Live.

Si se aburrieron de la excelente IA de los bots enemigos de Mech Assault, pueden engancharse en una partidita hasta ocho jugadores, participando de alguno de los excelentes modos de juego que tienen disponibles. Además del clásico Deathmatch, sólo o en equipos, podremos disputar partidas en modos tales como Last Man Standing, en las que ganaremos si logramos ser los últimos en quedar vivos al final de cada partida; un novedoso modo llamado Not It, que señala a un jugador como "eso", o "it", el cual tendrá que ocuparse de eliminar al resto, aunque a su vez, el resto buscará eliminarlo a él, para transformarse en "eso", y al final de la partida, aquél que haya obtenido mejor puntaje, será coronado como ganador de la ronda. Y por si todo esto no es suficiente, podremos usar la opción de descarga, que nos permitirá bajar de la red muchos otros modos de juego, mapas, e incluso Mechs, en la medida en que Microsoft los vaya lanzando.

El servicio Xbox Live para Mech Assault posibilita el empleo de micrófonos, con el objeto de lograr comunicación vocal con los otros jugadores. Y para este fin, se han puesto a disposición del usuario muchos filtros de voz, logrando así pasar desapercibidos, y obteniendo efectos vocales de lo más extraños.

En definitiva...

Mech Assault no es un juego perfecto, aunque entra dentro de la categoría de lo cercano a la perfección. Le he enconrado un sólo defecto: el juego carece de checkpoints en las diferentes misiones, los cuales a mi entender son totalmente necesarios, y existen misiones que nos demandarán más de media hora de juego para su finalización. Imagínense, por ejemplo, que reciben la misión de destruir un par de torres de control, y tras batallar durante 30 minutos contra todo el ejército de Mechs enemigos y los sistemas de defensa de las torres, finalmente logran derribarlas, para enterarse de que, lejos de haber terminado, aún deben luchar contra tres Mechs con la poca energía que les queda. Situaciones como ésta se repiten continuamente, elevando el nivel de dificultad del juego a niveles que rozan lo frustrante, y convirtiéndolo en un reto único.

No obstante, Mech Assault combina los mejores elementos de los juegos Mech con una acción endemoniada, y el único defecto que posee no lo desmerece en lo más mínimo. Mech Assault es uno de los mejores juegos que existen para Xbox, y de seguro será la compra más acertada si disponen de conexión al servicio Xbox Live. El hecho de que cada elemento del juego ha sido desarrollado teniendo en cuenta el poderoso hardware de la Xbox, hace notar definitivamente que este juego es "only on Xbox".

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

XBOX » 9.0 » MUY ADICTIVO » JUGADORES: 1-8 I-NET

LO MEJOR: ABSOLUTAMENTE TODO
LO PEOR: QUE MUCHOS NO LO PUEDAN JUGAR ONLINE
REJUGABILIDAD: A PATADAS

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80%

100%

PRO RACE DRIVER

CODEMASTERS

GENERO: Carreras
SIMILAR A: Cualquier juego de la serie Toca

Anunciado con bombos y platillos, Pro Race Driver (PRD) pretendía constituir el regreso de Codemasters a un sector del mercado en el que supo lograr una merecida fama, merced a productos como la serie TOCA o Colin McRae Rally. Según la gente de Codemasters, PRD incluiría todos los avances tecnológicos disponibles a la fecha, un modelo de daños enteramente realista, y un argumento atrapante, que sumergiría al jugador de lleno en la acción... promesas bastante pesadas, y difíciles de cumplir. Pero el juego ya se encuentra entre nosotros. Veamos cómo se las ha arreglado Codemasters para cumplir sus promesas...

El Telenovelón

PRD comienza con una espectacular intro, en la cual presenciamos el trágico "accidente" que le costó la vida al padre de Ryan McKane, el protagonista del juego, y cómo unos años después, gracias a la intervención de Donnie, el canchero hermano de Ryan, éste puede finalmente cumplir su sueño, y dejar de ser un simple piloto de pruebas, para pasar a integrar la grilla de partida en las principales competencias automovilísticas alrededor del mundo.



LOS MODELOS DE COCKPITS SON MUY SEMEJANTES EN TODOS LOS AUTOS



LA VARIEDAD DE COCHES ASEGURA LA LARGA VIDA DEL JUEGO

Una vez dentro del menú, el cual es ni más ni menos que la oficina de Ryan, podemos acceder a distintos modos de juego: el modo Free Time, con la posibilidad de correr entre cuatro jugadores en pantalla dividida; el modo Pro Race Driver Map, en el cual iremos habilitando, a medida que avancemos en la historia, duelos en autos especiales; y por último encontramos el modo Career, que nos introducirá en la historia, haciéndonos colocar el casco y el traje antiflama de Ryan, e intentar cumplir su sueño de llegar a ser el mejor piloto del mundo, y demostrarle a todos que no es solamente "el hermano menor de Donnie".

Pero entre carrera y carrera, contemplaremos cutscenes en las cuales nos cruzaremos con varios tantos personajes, que de alguna manera u otra influirán en el desarrollo de la historia. Podremos ver, por ejemplo, a la infartante Melanie Sánchez, hija de Joe "el cubano", quien cada vez que aparece, no hace más que dejar a Ryan con la boca abierta, aunque su padre siempre ponga límites a la relación. Bobby Scott será nuestro nuestro mecánico personal, que nos acompañará en cada carrera y en cada categoría en la cual nos toque participar. Por último, pero no menos importante, tendremos a Johnny Hawkins Jr., quien resulta ser el hijo de aquel HDP que ocasionó el accidente que le costó la vida a nuestro padre. Para variar, la maldad de Jr. es incluso superior a la que podía tener su padre, así que más vale correrse cuando lo veamos en el espejo retrovisor...

Apenas empecemos el modo Career, recibiremos en nuestra computadora personal una oferta, para realizar una prueba de manejo para integrar una escudería en una serie denominada America Series. Si todo transcurre como debería, y logramos obtener un buen desempeño en la competencia, seremos beneficiados con numerosas ofertas de parte de otras escuderías, y de otras categorías. Y en cuanto a las categorías, hay que mencionar que son 12 en total, y nos harán competir en más de 35 circuitos alrededor del mundo. Y en cuanto a los coches, cada categoría se caracteriza por exigir una técnica de manejo diferente al resto. Esto nos obliga a un aprendizaje continuo, y a modificar constantemente las características del vehículo, ya que incluso cada pista nos obligará a usar diferentes configuraciones, con suspensión más o menos rígida, o mayor altura en la misma, o una resistencia al viento mayor en el alerón trasero, etc.

Pero a no preocuparse, que para facilitar el trabajo de configurar el coche antes de cada carrera, nuestro mecánico personal y amigo Bobby se encargará de darnos los consejos más importantes a tener en cuenta, a la hora de realizar cambios al coche que mejoren notablemente nuestro desempeño en pista.

Hay que tener en cuenta que PRD no pretende ser un simulador de conducción, y que, en lugar de eso, nos ofrece un modo de juego más orien-



tado al arcade, en el que no será necesario clasificar en cada pista (aunque, debido a eso, tendremos que partiren los últimos puestos).

¿Avances tecnológicos? Naaaa...

Vamos a analizar punto por punto cuales cumplió Codemasters, de todas aquéllas fantásticas promesas acerca de un juego de carreras único.
En primer lugar, los gráficos decepcionan bastante, sobre todo tras haber visto las imágenes que la empresa había dado a conocer en primera instancia. Si bien no son para nada malos, y cada uno de los coches está modelado con la cantidad de polígonos suficientes como para que luzca tal cual en la vida real, estos no llegan a ser deslumbrantes, y se limitan tan sólo a ser una "buena representación" de los mismos. Los circuitos tampoco se lucen por su nivel de detalle, aunque todos son reconocibles. La falta de objetos alrededor de las pistas, hace que todo luzca muy "desértico". Y si tenemos que hablar de efectos especiales, tan sólo se destaca el efecto producido por el sol, en algunas carreras que tenemos que realizar al atardecer. Otros efectos como los chispazos, o la lluvia, están bastante mal hechos, y requieren de mucha imaginación para poder identificarlos.
En cuanto al espectacular modelo de daños prometido, también se quedaron a medias, ya que, si bien está presente, resulta un tanto extraño. Si chocamos contra algún objeto, el coche se deformará de la manera prevista, pero cuando el impacto requiera el desprendimiento de alguna parte, está saldrá volando intacta, como si pudiéramos recogerla y volverla a colocar. Tampoco es muy realista la forma en que los choques afectan a nuestra forma de conducir, ya que un "tortazo" de frente contra un paredón, debería dejarnos fuera de carrera, o por lo menos imposibilitar la correcta conducción del vehículo, pero por el contrario, tan sólo veremos afectado mínimamente el rendimiento del vehículo, pudiendo circular casi con normalidad.
Pero no todo es malo o regular, y el juego brilla en otros aspectos técnicos, como por ejemplo el sonido, que es sencillamente alucinante. No existe un juego de carreras con mejor sonido que PRD, y resulta difícil encontrar alguno en otro género. Se nota que los chicos de Codemasters se tomaron el trabajo en serio, y lograron extraer a la perfección los sonidos característicos de cada uno de los coches del juego. No se puede menos que dejarse llevar por la vibración emitida por los 450 HP de un Mercedes AMG, o los 700HP de un Chevrolet Montecarlo. Pero esta excelencia sonora no se limita solamente a los motores, sino que abarca todos y cada uno de los aspectos del juego. Cada colisión hace que emitamos un suspiro de lástima, tan solo de pensar en "lo feo que sonó eso". Un placer auditivo, para aquello que puedan disponer de un buen equipo de audio en el cual poner las revoluciones al volumen máximo.

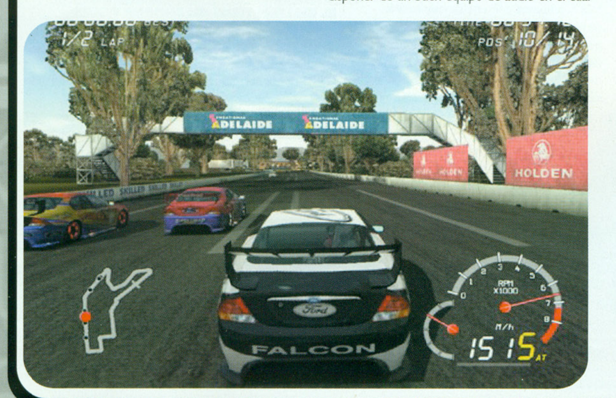


EL PEUGEOT 406 SERÁ NUESTRO PRINCIPAL RIVAL EN LA SERIE BTCC



La jugabilidad es otro aspecto de calidad intachable, como es un clásico en todo juego de carreras de Codemasters. Conducir cada vehículo requiere que nos adaptemos constantemente a la presión a ejercer en el Dualshock 2 de nuestra PS2, pero no por ello esto resulta tarea complicada. Tan sólo un par de curvas, y ya habremos comprendido totalmente la manera en que nuestro vehículo se desplaza, y podremos circular con total control del mismo, realizando incluso maniobras que requieran de precisión en el manejo.
La IA no se destaca, pero tampoco defrauda. Los contrincantes irán cada uno "en busca de su propia carrera", pero ninguno ignorará nuestra existencia, por lo que las "líneas de carrera" serán respetadas en la medida en que nadie se encuentre en ellas, y la velocidad que desarrollen los mismos también será afectada por la existencia de vehículos delante o detrás de su coche. Incluso, en algunos momentos, algunos oponentes nos tirarán el auto encima, aunque a decir verdad, no sé si esto se debe a una IA agresiva, o a que sólo querían recuperar su línea de carrera nuevamente. Es interesante también observar cómo cada carrera muestra distintos pilotos en los primeros puestos. Así se logra mayor variedad en el desarrollo, ya que no será siempre el mismo aquél contra el que tengamos que competir.
PRD es un juego que prometía mucho más de lo que cumplió, y está lejos de ser el gran clásico que todos esperábamos. Y aunque probablemente no pasará a la historia, es lo suficientemente entretenido y variado como para merecer con creces un lugar dentro de nuestra colección de juegos de carreras de autos.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL



PS2	8.5	SUBCAMPEON	JUGADORES: 1-4	
LO MEJOR: EL SONIDO. LA JUGABILIDAD. TODO...				
LO PEOR: QUE NO HAYA CLASIFICACIONES				
REJUGABILIDAD: MUCHÍSIMA				
Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

BALLERBURG

ASCARON ENTERTAINMENT GMBH / HD INTERACTIVE
GENERO: Estrategia
SIMILAR A: Absolutamente a nada



EL CAÑÓN DOBLE HACIENDO SENTIR SU VOZ

La compañía alemana Ascaron Entertainment nos trae Ballerburg, un estratégico que combina elementos clásicos del género, como la construcción de bases y manejo de recursos, con elementos arcade y fantasía medieval en forma de hechizos, para crear un cóctel muy original. ¿Qué significa Ballerburg? Pues un término que define muy claramente la mecánica del juego. En lenguaje alemán "de entrecasa", proviene de "Baller": bombardear con artillería pesada, y "Burg": castillo. En Ballerburg, el objetivo es destruir los castillos rivales, mientras mantenemos el nuestro en pie. Pero toda semejanza con los RTS clásicos se acaba aquí. Para destruir los castillos rivales, en vez de unidades, disponemos solamente de armas balísticas, que forman parte de las edificaciones de nuestro castillo. Contamos con cañones, catapultas, Long Johns, trebuchets, balistas, y varias más. Además, contamos, según nuestro consejero, con la "Luftwaffe" de la Edad Media, un Zeppelin con el que podremos bombardear los castillos rivales, y contra el cual la única defensa es una balista. Ballerburg posee cuatro campañas de ocho niveles cada una, que nos pondrán alternativamente a las órdenes de cada una de las cuatro princesas en lucha permanente con sus hermanas para heredar el imperio de su padre. Las campañas de Ballerburg se desarrollan en un entorno 3D. Con L2 y R2 giramos la cámara sobre su eje, y con el stick izquierdo o los direccionales ajustamos la puntería con las armas. Con L1 accedemos al menú de manejo de las armas, y con R1 al de construcción. Podemos construir nuestro castillo y todas las edificaciones auxiliares, como granjas, blacksmiths, murallas, torres, armas, y otras más. Contamos con una sencilla interface para disparar nuestras armas, que nos permite modificar el ángulo de elevación (azimut), y la dirección, y un compás en el extremo superior derecho de la pantalla, en el que se señalan los castillos enemigos. Obviamente, estamos en la Edad Media, así que no esperen contar con los sistemas de puntería de un FPS moderno. En realidad, la puntería se afina por el clásico método de la prueba y el error. Una vez elegidos ángulo y dirección, disparamos el arma, y a continuación, podemos utilizar una opción que nos permite ver dónde cayó nuestro proyectil, y corregir nuestra puntería. En la medida de nuestras posibilidades, es posible construir varias armas distintas, e ir operando los distintos emplazamientos para disparar en sucesión. Pero ojo, que cada disparo cuesta dinero, el cual hay que recolectar mediante impuestos a los granjeros, y que también es necesario para construir, reparar edificios dañados, y mejorar nuestra tecnología, con miras a obtener armas más poderosas. El factor económico aconseja que la mejor estrategia es la de destruir las granjas enemigas, privándolo de dinero, y una vez silenciados sus cañones, darle el golpe de gracia. Y no duden que lo mismo intentarán hacernos a nosotros. Cada castillo puede generar una Torre de magos, que nos permitirá investigar hechizos de ataque y defensa. Entre los ofensivos, los hay muy destructivos, como las tormentas eléctricas y los terremotos. Además de todo esto, cada uno de los cuatro bandos posee un arma especial única.

Los gráficos son muy buenos, con edificaciones que lucen muy bien modeladas, y con texturas destacables. Los escenarios son sencillamente excelentes, y variados: cada uno de los cuatro bandos posee su propio entorno: bosques, zonas volcánicas, desiertos y tundras heladas. La música y las voces, así como los efectos de sonido, no se quedan atrás. Ballerburg permite además jugar partidas de dos jugadores en modo Hot Seat, con 30 segundos por jugador para realizar su jugada. Para este modo de juego existen cuatro tipos de partidas diferentes, que nos permiten crear un castillo desde cero, o ir directamente "a los bifes". En definitiva, Ballerburg es un muy buen juego, que combina de forma inusual elementos de distintos géneros, para crear un mix vistoso, original, y muy divertido.



EL HELLFIRE TIENE UN ENORME PODER DESTRUCTIVO

POR: DIEGO "ERWIN" BOURNOT

PSone » 7.9 » MUY BUENO » JUGADORES: 1-2

LO MEJOR: ORIGINALIDAD, GRÁFICOS, CAMPAÑAS Y MULTIPLAYER
LO PEOR: INTRO FLOJA. NO HAY ARGUMENTO
REJUGABILIDAD: BASTANTE

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

DRAGON BALL Z BUDOKAI

INFOGRAMES

GENERO: Lucha
SIMILAR A: Virtua Fighter



Si alguien preguntara cuál es la franquicia de anime más grande de todos los tiempos, seguramente la respuesta unánime sería Dragon Ball. Desde que Akira Toriyama se imaginara el mundo en el que vive Goku alla por el año 1986, la popularidad de esta serie ha ido incrementándose infinitamente. A pesar de que la serie concluyera allá por el año 1997, la misma se sigue viendo todo el mundo (y existiendo nada menos que 500 capítulos, todavía tiene para rato). Es por eso que Infogrames, aprovechando que Dragon Ball está de moda en USA, consiguió la licencia de las bolas, y se puso a programar lo que es hasta la fecha, el juego en el que Goku y su pandilla tienen la mejor apariencia.

"Las esferas del dragón", por no decir las bolas...

Dragon Ball Z: Budokai nos ubica entre las sagas de Freezer y Cell, o sea, desde el comienzo de Dragon Ball Z, hasta cuando Cell es eliminado, y Goku muere. Por ende, todos los personajes del juego son los que aparecieron durante ese período de la historia, que no son pocos: desde los androides 16 a 18, hasta la patrulla Ginyu (y de paso, algunos memorables episodios de Mr. Satan). Existen muchos modos de juego, entre los que se destacan el modo historia, y el "Mr. Popo's Shop", que es el modo para comprar y editar skills. El modo historia se basa en la serie, destacando los momentos más importantes. Tanto si nunca la viste, como si sos fana (lo más probable), y querés revivirla, te recomiendo que juegues este modo, que te mostrará los momentos culminantes de la misma, con gráficos más que destacables, y completamente en 3D. Los mismos logran capturar el espíritu del anime original. Tan sólo detalles mínimos diferencian a los personajes en el juego de aquellos dibujados a mano.





El modo que permite editar los skills de cada personaje a la hora de utilizarlos en el torneo, o para competir con nuestros amigos, está muy bien balanceado, ya que a medida que vamos adquiriendo más dinero, habilitamos niveles más difíciles, y "configuramos" a nuestros luchadores para poder hacer frente al nivel de dificultad que presenta el juego. Los poderes en los que gastamos nuestros preciados morlacos en la tienda de Mr. Popo, vienen en forma de cápsulas, y cada personaje tiene 7 slots para almacenar estas cápsulas (claro, poder colocarles todos los poderes sería grandioso, pero un poco zarpado). De todas formas, les tiro un dato: si consiguen comprar todas las bolas de dragón, ganan automáticamente una cápsula que pueden utilizar en tres personajes al azar, y les activa todos los poderes, aunque lógicamente ocupa los 7 lugares.

Bueno, hasta acá todo muy lindo, pero, obviamente, el juego no carece de defectos. La principal falla del mismo, está en el control. El mismo es muy parecido al de Virtua Fighter. Contamos con cuatro botones, uno para cada una de las diferentes funciones: golpes de puño, patadas, defensa, y lanzar energía. Todas las combinaciones especiales son independientes del pad, con escasas excepciones en las que tenemos que apretar adelante o atrás y el botón pertinente al mismo tiempo. Por ejemplo, para hacer un Kamehameha con Goku, presionamos cuatro veces "piña", y una vez el botón de lanzar energía. Parece sencillo, pero al rato de estar golpeando los botones como locos, los dedos nos quedan a la miseria. Esto convierte a Dragon Ball Z: Budokai es un juego ideal para los fanáticos de Dragon Ball, pero que aquella gente exigente que busque un buen juego de pelea, de seguro pasará por alto.

Unas últimas palabras

Al enterarme que un juego de Dragon Ball iba a ser realizado por una compañía que no era japonesa (me considero un fanático de la serie), se me pusieron los pelos de punta. Con sólo imaginar los diálogos doblados en inglés, ya me veía poniéndole al juego un puntaje de 1.0. Pero la gente de Infogrames sabe que, locos como nosotros, hay por todo el mundo, y ha hecho un excelente trabajo al emplear todas las voces originales en japonés, elevando infinitamente el valor del juego. Gracias, Infogrames. N

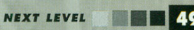
POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

PS2 » 7.0 » KAME-HAME-HA » JUGADORES: 1-2

LO MEJOR: LOS GRAFICOS
LO PEOR: CONTROL TOSCO, DEMASIADO "BUTTON SMASH"
REJUGABILIDAD: BASTANTE

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil

VARIABLE



BIG MUTHA TRUCKERS

EUTECHNYX / EMPIRE INTERACTIVE

GENERO: Camiones y comercio
SIMILAR A: Nada



SI ESE MUCHACHO LLEGA A LA CABINA ESTAREMOS EN SERIOS PROBLEMAS...

Big Mutha Truckers (BMT) es un juego que sorprendió desde su anuncio, que mostraba algunas imágenes de una señora de bastante edad (y bastantes kilos), posando de manera "muy sexy" en bikini. Además, el juego prometía mucha acción y adrenalina, de la mano de una inusual mezcla de elementos, que incluiría juegos de carreras y una pizca de GTA, con el comercio de juegos como Privateer, o el menos conocido Dope Wars.

Nadie hubiera creído que BMT llegaría a ser siquiera un juego "comprable", pero como se está haciendo costumbre (por suerte) últimamente, ya no sólo las grandes empresas hacen buenos juegos.

BMT se compone de dos partes. Por un lado, tendremos que lograr que la Big Ma, nuestra querida y regordeta madre, confíe en nosotros y nos de el control de su emporio de transportes, para lo cual tendremos que probarle que somos mejores que nuestros tres hermanos, ganando más dinero que ellos en el plazo estipulado de 60 días. Y para lograr ese dinero, tendremos que invertir de forma inteligente nuestras ganancias, comprando productos en una ciudad para revenderlos a mejor precio en otra, que los esté necesitando con desesperación. Para lograrlo, podremos valernos de los datos que podamos obtener en bares y cantinas, aunque las mejores ganancias se obtienen comprando productos al azar, aunque de esta manera también se amplía el margen de pérdida si nos equivocamos. Y si andamos cortos de dinero, siempre podremos recurrir a los prestamistas, teniendo obviamente en cuenta los intereses abusivos que deberemos pagar, y las terribles consecuencias de no saldar una deuda. A esto, debemos también sumarle las más de treinta misiones que el juego propone, como así también las diferentes apuestas que nos realizarán otros camioneros, con tal de ponerle un poco más de emoción a la cosa. La segunda parte de BMT, es la espectacular simulación de conducción de rodados de transporte, que nos hará recorrer las rutas al volante de estos monstruos de más de 15 metros de largo. Y resulta realmente digno de elogio el trabajo que la gente de Eutechnyx ha hecho con el modelo físico de los mismos, logrando la sensación de conducir un camión más realista que se haya visto hasta la fecha. Y es que en verdad se nota que no estamos manejando un simple automóvil, y que, muy por el contrario, manejar estos monstruos a 100 Km/h por la ruta nos transforma en verdaderas máquinas de muerte. Y si no me creen, nada más intenten dar marcha atrás con el vehículo, y despues me cuentan cómo les fué.



Además, en nuestro diario circular, tendremos que preocuparnos no solo por el tráfico, sino también por no infringir ninguna norma de tránsito que pueda ponernos a la policía en contra, o alguna maniobra que pueda hacer que las pandillas de motoqueros se ensañen con nosotros, e intenten secuestrar nuestro acoplado. Si esto llegara a suceder, deberemos realizar algunas maniobras y bamboleos violentos, para lograr que el motoquero que haya logrado subirse al techo de nuestro remolque, dé con sus miserables huesos en la carretera.

Por si todo esto fuera poco, también tendremos que encargarnos de vigilar el consumo de combustible, reparar los daños que pueda sufrir el camión, e invertir dinero en las diferentes mejoras que podamos realizarle. Basta mencionar que dispondremos de tres tipos diferentes de acoplados (cisterna, plataforma y frigorífico), cada uno destinado a transportar un tipo específico de productos.

REPARAR NUESTRO CAMIÓN NOS COSTARÁ MUCHO DINERO

Pero esto no es nada: existen muchísimas mejoras que podremos implementarle a nuestro camión, en cuanto a la carrocería, capacidad de carga, autonomía, etc., aunque todas ellas nos costarán un ojo de la cara. Sin lugar a dudas, BMT es uno de esos juegos que uno reflota al final de un ciclo, cuando llega el momento de elegir candidatos a la Sorpresa del Año. Eso sí, uno lo "reflota" si es que no lo está jugando aún, porque de seguro que si se sientan a jugarlo, no les será fácil largarlo.

POR: ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL

PS2	8.7	ADICTIVO	JUGADORES: 1
XBOX	8.7	SACRILEGIOSO	JUGADORES: 1

LO MEJOR: LA JUGABILIDAD. EL COMERCIO
LO PEOR: SE PUEDE VOLVER UN TANTO REPETITIVO
REJUGABILIDAD: TODA

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%



MIREN AHÍ !! en Mendoza hay solo un LUGAR para los VIDEOJUEGOS
VIDEOMUNDO
SI !!! Y ES VIDEOMUNDO MI PLANETA PREFERIDO
...me concentraré en todos mis poderes y trucos, y se los transmitiré a todos desde VIDEOMUNDO
ESCUCHEN BIEN!!!, es necesario que cada uno de nosotros esté en una dirección
yo lo haré en JUMBO PORTAL DE LOS ANDES
yo lo haré en CATAMARCA 24 ciudad MENDOZA
SOY EL ÚNICO TÉCNICO ESPECIALISTA EN REPARAR TODOS LOS VIDEOJUEGOS
perfecto yo estaré en MENDOZA PLAZA SHOPPING
NO ME VENCERÁS tengo el escudo mágico con poderes de PROMOS imbatibles
urgente me comunicaré con videomundo@arnet.com.ar y nada será imposible
ME DEJARÉ LLEVAR POR EL MUNDO DE LOS VIDEOGAME
CHICOS DE TODO EL PAÍS Y DE CHILE, ya estamos enviando nuestros productos a todas partes NO DEJES DE COMUNICARTE con nosotros a través de e-mail. LOS ESPERAMOS!!!
VIDEOMUNDO®
ABSOLUTAMENTE TODO EN VIDEOJUEGOS
Catamarca 24 cdad.
Mendoza Palza Shopping
Jumbo Portal de Los Andes
MENDOZA -ARGENTINA
PlayStation
PC GAMES
NINTENDO
SEGA
Sega Dreamcast
XBOX
GAME BOY ADVANCE

PANZER DRAGOON ORTA

SMILEBIT / SEGA

GENERO: Shoot em' up
SIMILAR A: Panzer Dragoon

LOS ESCENARIOS SON SENCILLAMENTE INCREIBLES

Si alguien hubiera dicho hace unos meses que se podía lograr semejante obra de arte con un género en desuso como el clásico shoot em' up, yo le hubiera dicho que estaba loco. Pero al probar este juego, recordé mis viejas épocas delante de la Saturn, sudando la gota gorda arriba de los maravillosos dragones que surcaban el cielo en aquél espectacular universo creado por Sega con Panzer Dragoon. En aquélla época, ese juego fue considerado una obra de arte. Esta vez, de la mano de Smilebit, uno de los estudios más talentosos de la empresa, Sega se preparó para emplear al máximo el potencial de la Xbox. Y se puede decir que realmente lo logró, porque los gráficos de Panzer Dragoon Orta (PDO) son de lo más hermoso que vi en un juego. El diseño fantástico, con ese toque que suele ponerle Sega a sus juegos, encaja perfectamente con la idea del mundo que quiere recrear. Este mundo, rico en historia, tiene incluso su propia lengua, la cual escucharemos a lo largo del juego, obvimente con su respectivo subtitulado.

¿Por qué esa cara de Orta?

El mundo de PDO es bello, pero a la vez extraño y surrealista, y dominado por un poderoso imperio en lucha constante. En él, en lo alto de una torre en la ciudad de la Federación, se encuentra cautiva una chica llamada Orta, en cuyas manos se deposita el futuro de la humanidad, aunque ella aún no lo sabe. Orta ha sido prisionera en esa torre durante toda su vida, y lo ignora todo acerca de las batallas entre su civilización y las antiguas razas que utilizan a los dragones como armas.

El juego comienza cuando una patrulla de dragones del imperio destruye la prisión en la que Orta se encuentra, y ella es rescatada por un poderoso dragón capaz de efectuar diferentes transformaciones, el cual obviamente sabe más del futuro de la muchacha que ella misma. Y en su búsqueda de respuestas, Orta se ve irremediablemente atrapada en una lucha despiadada contra las fuerzas imperiales.

La mecánica del juego es sencilla: consiste en disparar contra todo lo que se mueve. Aunque esto no significa que PDO sea un juego fácil. De hecho, es bastante difícil, por lo que es imprescindible familiarizarse al máximo con los controles, lo que nos puede llevar una hora larga de juego. A pesar de pertenecer a un género de juegos considerado obsoleto, PDO es impresionante. Y dispararle a todo lo que se mueve puede resultar difícil cuando hay 300 cosas moviéndose por la pantalla al mismo tiempo. Y encima, son tan vistosas, que detenerse a mirarlas y dispararles al mismo tiempo es muy complicado. Para que no se nos escape ningún enemigo, hay que rotar la cámara constantemente con los botones L y R, lo cual además nos obligará a prestar atención al radar. Además, podemos transformar a nuestro dragón según lo requiera la ocasión, presionando el botón Y. Nuestro amigo cuenta con 3 transformaciones: la primera es la Base Wing, con la cual tendremos buena movilidad y dispararemos lasers con nuestro dragón mientras disparamos al mismo tiempo con Orta. La siguiente es la Heavy Wing, la cual nos permite disparar potentes rayos, pero nuestros movimientos seran lentos. Y la última es la Glide Wing, en la cual el dragón no disparara, pero la mira de Orta será mucho más grande, y la movilidad mucho más amplia. Para disparar con Orta y el dragón, sólo emplearemos un botón, el cual además podemos mantener presionado para fijar objetos, y al soltarlo dispararles una ráfaga de lásers. Y si mantenemos presionado constantemente, será Orta quien dispare su pistola, la cual es mucho más rápida, y útil para destruir misiles en medio de su trayectoria. A medida que avanzamos, podremos subir de nivel a nuestro dragón, juntando ciertos ítems que aparecen al destruir algunas hordas de enemigos. Los 10 niveles del juego cuentan con jefes enormes, y visualmente espectaculares. Y aunque 10 niveles parecen poco, PDO es muy largo, ya que además tiene niveles sueltos en la opción Caja de Pandora, y más adelante podremos jugar algunos niveles más con otro personaje. Encima, trae de regalo el Panzer Dragoon original para Sega Saturn. Qué más se puede pedir... N

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

GC » 9.2 » CLASICO » JUGADORES: 1

LO MEJOR: EL MEJOR SHOOTER DE LA HISTORIA
LO PEOR: NADA DESTACABLE
REJUGABILIDAD: BASTANTE

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil	
0%	20%	40%	60%	80%	100%

DISNEY'S TREASURE PLANET

BIZARRE CREATIONS-SCEA/DISNEY INTERACTIVE
GENERO: Plataformas 3D
SIMILAR A: cualquier plataformas 3D



DIALOGANDO CON LOS PERSONAJES ACCEDEREMOS A LOS MINIJUEGOS

Claro que Disney no no podia fallar. Y naturalmente, aquí está de nuevo robando a dos manos con cada película que saca. Pero a veces, algunos de sus juegos se salvan de caer en la mediocridad, como es el caso que se nos presenta hoy con Disney Treasure Planet (DTP). Creo que no voy a tener que explicar mucho la historia, es sabido que la película es un robo del famoso libro La Isla del Tesoro, sólo que ambientada en el espacio. Como protagonista contamos con Jim Hawkins, un "wannabe" pirata que me hace recordar un poco a Guybrush Threepwood, claro que con mucha menos gracia que el famoso protagonista de Monkey Island, aunque con la misma cara de bobo.

Bien, tras las presentaciones formales, vamos a hablar del juego. DTP es un clásico plataformas 3D, sin innovaciones de ningún tipo, y dotado tan sólo de la cuota de diversión que podemos sacar de cualquier plataformas, pero con gusto a Disney. Empezamos en un nivel que hace las veces de tutorial. Pero cabe aclarar que es imprescindible contar con el manual, ya que el bicho que nos da consejos nos dice "utiliza el súper movimiento de espadas". Y yo, como un mamerto, me pasé media hora tratando de hacerlo, hasta que abrí el manual, y me di cuenta que era algo tan sencillo como saltar y utilizar la espada. Ahora bien, cada nivel tiene montones de objetivos, como recolectar una cantidad de diamantes, completar ciertos minijuegos, o juntar todas las monedas. Cada objetivo que completemos nos otorgará un símbolo, de los cuales necesitaremos una cantidad para pasar a los siguientes niveles. Además de los típicos niveles "plataformeros", contaremos con un par en los que tendremos que jugar un par de carreritas de windsurf con Jim, y pasar un par de jefes que no molestan mucho. Claro que como el juego es "de película", contaremos con montones de escenas animadas para redondear la historia, y un par más de regalo, ocultas en los niveles. DTP es un plataformas ameno, sólo para pasar el rato.

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

PSX » 6.9 » BUENO » JUGADORES: 1

LO MEJOR: UN PLATAFORMAS CLÁSICO COMO LES GUSTA A MUCHOS
LO PEOR: EL CONTROL A VECES ES MEDIO MAÑERO. LA CAMARA.
REJUGABILIDAD: SI TE LA BANCAS

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

SUPER MONKEY BALL JR

SEGA-THQ/SEGA
GENERO: Puzzle 3D
SIMILAR A: Super Monkey Ball

LOS ESCENARIOS SON AMPLIOS Y COMPLICADOS

Mientras esperábamos impacientemente la segunda parte de Super Monkey Ball para Gamecube, Sega anunció que estaba desarrollando un port para GBA. Muchos pensamos con cierto escepticismo en un juego 2D medio pedorrete. Pero Sega lo hizo de la manera difícil, y, demostrando una habilid de otro planeta, creó el juego exactamente igual a las versiones de las consolas mayores.

Para los que no conocen el Monkey Ball, el mismo fué lanzado primero para Dreamcast, y luego para Gamecube. El juego es lo más simple que se pueda concebir. Tenemos un mono, que se encuentra encerrado dentro de una bola, y con el pad le inclinamos el suelo, cuestión que el mono ruede hacia la meta. Esto no es nada sencillo, ya que la inercia hará que si no movemos a nuestro mono sabiamente, éste se nos salga de la pista, y caiga al vacío. Pero tampoco es cuestion de moverse lentamente, ya que en cada escenario disponemos de un tiempo determinado para terminarlos, o... Game Over.

Más allá de lo sencillo que pueda parecer Super Monkey Ball Jr. para GBA, el juego es muy adictivo. Los 69 niveles que posee representan un enorme reto, y la posibilidad de superar el tiempo récord nos impulsa a recorrerlos lo más perfectamente posible.

Cada vez que terminamos el juego (o perdemos, que es más probable), se nos adjuntarán cierta cantidad de puntos por nuestro desempeño, con los cuales podremos comprar algunos minigames. Esos 3 minigames sor tan divertidos, que nos pasaremos tanto tiempo jugándolos como al juego original. Además, los mismos conforman la parte multiplayer de Super Monkey Ball Jr. El primero es el Monkey Golf, en el que usaremos a nuestro monos para jugar divertidos partidos de Golf, el segundo es Monkey Bowling, en el que jugaremos a lo que su nombre indica, y el tercero el Monkey Fight, donde podremos pelear contra otros 3 monos. Cabe destacar que para jugar a los primeros 2 no es necesario contar con más de una consola, ya que se juega por turnos, pasando el Gameboy. Otro minigame adicional, llamado Duel, nos permite pelear contra otro jugador mediante el cable link. En definitiva, éste es un juego que sin duda demuestra las increíbles capacidades del GBA.

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

GBA » 8.9 » EXCELENTE » JUGADORES: 1-4

LO MEJOR: ENORMEMENTE ADICTIVO
LO PEOR: EL CONTROL NO ES TAN PRECISO COMO EL DE LAS OTRAS VERSIONES
REJUGABILIDAD: INFINITAMENTE INFINITA

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

STAR WARS: BOUNTY HUNTER

LUCAS ARTS

GENERO: Aventura
SIMILAR A: Tomb Raider

Si bien uno de los planes de Lucas Arts para este año, incluye el lanzamiento de nuevos juegos que no se basan en la más popular de sus licencias, la cocina fichinera del tío Georgie sigue sacando platos ideales para satisfacer el hambre de los fans de Star Wars. Prueba de ello es Bounty Hunter, un juego que, a pesar de estar basado en una muy buena receta, se habría beneficiado enormemente de un poco más de horno.

Si hay algo que no se puede criticar de Bounty Hunter, son sus espectaculares valores de producción. Tanto la versión de PS2 como la de Gamecube cuentan con excelente sonido (algo típico de los juegos del tío Lucas), y unas bellas y muy interesantes secuencias en CG que nos dejan ver más del mundo de Star Wars. También aprenderemos varios secretos acerca de Jango, y de cómo terminó siendo el elegido para crear el terrible ejército de clones. La historia viene así. Parece ser que el maligno Darth Sidious tiene un problema. Su problema se llama Bando Gora, un terrible culto que se esconde en algún lugar de la galaxia. Estos tipos son gente de temer. Normalmente, pibes como los Bando Gora y Sidious se llevarían de maravilla, pero parece ser que los planes del maestro Sith son muy precisos y no hay lugar para un culto que, en el futuro, puede transformarse en un problema a causa de su líder, una despiadada Jedi renegada llamada Komari Vosa. Es por eso que el nuevo perro faldero del futuro emperador, el Conde Dooku, le pone precio a la cabeza de la oscura guerrera, esperando encontrar algún experimentado cazador de recompensas que le haga el aguante a Komari Vosa y la ponga en su lugar... bajo tierra. La cosa no será tan fácil, ya que Jango tendrá mucha competencia. Montross, otro ex mandaloriano y feroz enemigo de nuestro héroe, intentará hacerse con el botín eliminando tanto a Komari Vosa como a Jango.





JANGO FETT, HACIENDO USO DE UNO DE SUS MULTIPLES CHICHES

El juego tiene mucha acción. El control puede parecer complicado al principio, pero tras unos minutos de práctica, uno se acostumbra. En realidad, la dificultad del juego está asociada a ciertos saltos difíciles de realizar, y a la enorme cantidad de enemigos que enfrentaremos.

Afortunadamente, Jango puede utilizar todo un abanico de trucos, todos sacados de la película. El jetpack, el cortador laser, el lanzallamas y los blasters ligeros son sólo algunas de las herramientas a nuestra disposición. El juego cuenta también con una gran cantidad de extras, que podremos habilitar a medida que avancemos en el juego.

Lamentablemente, BH tiene problemas que son difíciles de ignorar. El primero de ellos, como es costumbre, es la cámara. En varias situaciones, la misma parece quedarse trabada, y comienza a rebotar entre dos paredes cercanas. Esto no sucede a menudo, pero realmente queda bastante feo cuando pasa. Otro problema son los gráficos. Los modelos están muy bien realizados, pero lamentablemente, no se puede decir lo mismo de las texturas que los cubren. Algunas de ellas tienen toda la calidad de Lucas Arts, mientras que otras, parecen obra de un pasante primerizo (y enojado con George Lucas). Esto se nota bastante en niveles como el de Malastare, un planeta selvático, y en Tattooine. Lo peor es que la razón se hace obvia. Las texturas de baja resolución ayudan a estabilizar la velocidad del juego. Jango se mueve con gran agilidad, lo que pone a prueba las capacidades gráficas de la consola. La versión de Gamecube no tiene, por lo general, problemas de velocidad. La versión de PS2, en cambio, se ralentiza cada vez que tenemos que hacer alguna pirueta con varios enemigos en pantalla, lo cual sucede con bastante frecuencia. Aquellos fanáticos de Star Wars que tengan una Gamecube, encontrarán en Bounty Hunter, un juego muy divertido, con todo el sabor Star Wars, y realmente se divertirán cazando escoria espacial y recorriendo los enormes niveles. Aquellos que tengan PS2, en cambio, tal vez quieran esperar y ver bien el juego antes de decidir comprarlo. N





POR: SEBASTIAN RIVEROS



GC	8.5	EL CAZADOR	JUGADORES: 1
PS2	6.9	LA PRESA	JUGADORES: 1

LO MEJOR: LA HISTORIA, LAS ESCENAS EN GC, LOS TRUQUITOS DE JANGO, LAS VOCES, NIVELES ENORMES
LO PEOR: LAS TEXTURAS, CAMARÓGRAFO CON PARKINSON, CLIPPING. LENTO EN PS2
REJUGABILIDAD: BASTANTE

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil

0% 20% 40% 60% 80% 100%

RESIDENT EVIL 0

FLAGSHIP/CAPCOM

GENERO: Survival Horror
SIMILAR A: Toda la saga Resident Evil



Ah, es increíble pensar que hace sólo unos meses estuvimos jugando a Resident Evil para Gamecube... El tema es que Capcom no es de andarse con rodeos, y ni nos dimos cuenta, y ya nos encajó otro juego de esta clásica saga del survival horror. Mientras esperamos saber qué corchos le deparará el futuro a la macabra multinacional Umbrella (¡Ja!, pensaron que iba a decir Microsoft ¿No?), en este juego nos enteramos un poco de cómo comienza la historia. Como su nombre lo indica, Resident Evil 0 (RE0) se ubica cronológicamente antes de los acontecimientos del primer juego de la serie. Esta vez, la protagonista es la insulsa Rebecca Chambers, quien fuera un personaje más que secundario en la primera parte. Pero la chica sabía mucho más de lo que parecía saber (al menos, lo demuestra en este juego). Al empezar RE0, Rebecca revisa junto a una patrulla de S.T.A.R.S. los restos de un jeep que supuestamente transportaba a un convicto peligroso a su ejecución. A todo esto, vemos imágenes de un misterioso hombre de pelo largo, que observa todo desde una montaña, y comanda un montón de sanguijuelas zombies, que atacan a un tren en las cercanías. Al revisar el tren, nos encontraremos con el convicto, llamado Billy Coen. Al principio, Rebecca intenta resistirse a sus encantos al estilo Arnaldo André, y la vemos haciendo el ridículo, intentando arrestarlo. Pero, por supuesto, los zombies atacan, y ellos deben unir sus fuerzas.

Esta vez, Capcom le pidió a la gente de Flagship (debe tener a todo el mundo ocupado en el RE4), que dotaran a RE0 de elementos que aportaran novedades a la saga. Y ahí quedó todo, en un par de nuevas ideas, ya que todos los elementos de los anteriores RE se encuentran presentes en RE0: explorar los cuartos, encontrar las llaves, ahorrar las municiones para los bichos grandotes, etc. etc....

-¿ME VEO BIEN?
-NO, TENES UNA MANCHITA EN LA CARA...

La diferencia radica en que ahora podremos controlar a dos personajes a la vez. A pesar de que esto suena muy innovador, la verdad es que sólo uno o dos puzzles se resuelven de manera diferente: el resto del juego sigue siendo igual. Las únicas veces en que será necesario emplear ambos personajes para resolver un puzzle, es cuando uno se queda encerrado en un cuarto, en el cual se encuentra una llave que necesita el otro personaje. Entonces se la mandamos por algún ascensor o tubo, convenientemente ubicado para su posterior utilización.



EN GENERAL, LOS LUGARES ABANDONADOS SIEMPRE TIENEN ALGUNA ARAÑITA

También es posible hacer que alguno sostenga una puerta, mientras el otro corre dentro de la habitación para recoger algún item, al estilo ladrón de subte, o emplear ambos personajes para el combate. Uno de ellos será controlado por la IA, aunque podremos darle órdenes y controlarlo en cierta medida con el C-Stick, (sólo sus movimientos, no podremos hacerlo abrir puertas ni disparar).

Obviamente, cada personaje tiene sus ventajas. Billy resiste más los golpes, y puede mover objetos pesados, y Rebecca puede mezclar químicos. A pesar de esa facultad, hacia el final del juego, Rebecca se vuelve una carga, excepto obviamente por las partes del juego en las que deberemos emplearla a ella exclusivamente.

Otra sorpresa que trae el juego, es que ya no existen las cajas "mágicas", en las que podíamos dejar nuestros items a conveniencia, para recogerlos más adelante en otro cuarto dotado de "caja magica". En RE0, simplemente podemos tirar las cosas en el suelo (así de desordenados son...) y luego volver a buscarlas con cualquiera de los personajes. A pesar de todo, generalmente iremos dejando los items en zonas seguras, con la obvia diferencia de que tendremos que hacer todo el camino de vuelta para buscarlas. Algunos lo encontrarán interesante, pero no es la gran cosa.

Los gráficos sin duda son espectaculares, ya que utilizan el mismo impresionante sistema empleado en el RE1 hace unos meses, en el que los fondos tienen partes animadas que nos hacen correr el sudor por la espalda, y los modelos y texturas realmente son una maravilla visual.



¿DÓNDE ESTA EL MALDITO BAÑO? TENDRÍA QUE HABER IDO EN EL TREN...

Y así es, finalmente. RE0 es otro Resident Evil más. Quien ame la saga encontrará en este juego un motivo más para seguir deleitándose con ella. Pero quién nunca haya jugado un Resident Evil, es preferible que comience por el primer juego de la serie. N

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES

GC » 8.5 » EXCELENTE » JUGADORES: 1

LO MEJOR: LA MISMA FORMULA DE SIEMPRE...
LO PEOR: ... CON MUY POCAS INNOVACIONES
REJUGABILIDAD: NO

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

STAR WARS: THE CLONE WARS

PANDEMIC STUDIOS/LUCAS ARTS

GENERO: Acción
SIMILAR A: Un cóctel de elementos diversos

Desde 1977, los más acérrimos fans de Star Wars vienen haciendo conjeturas acerca de las guerras clónicas. Años más tarde, George Lucas hizo realidad su sueño de realizar la segunda trilogía, y mostrarnos la cruenta batalla entre los clones de la nueva república y los separatistas. Evidentemente, Lucas Arts no se iba a perder la oportunidad de hacer otro juego basado en la nueva película. Los más memoriosos recordarán un arcade de combate vehicular que fuera editado exclusivamente para la Dreamcast, con el nombre de Star Wars Demolition. Clone Wars retiene bastante de aquel juego, pero las arenas de combate privadas de Jabba han cedido su lugar a los desolados parajes de Geonosis. Clone Wars revive los mejores momentos de la batalla entre los clones republicanos y las hordas de droides aportados por la Federación Comercial. El resultado es un juego bastante bueno que, sin ser lo más original del mundo, ofrece varios ratos entretenidos, en parte por el encanto de la licencia en la que está basado, y otro tanto por lo caótico y brutal de algunos de los combates. Este es un juego con pocos planteos tácticos y muchas explosiones. Los responsables de este caos controlado son los chicos de Pandemic Studios. Nos acordábamos de Pandemic, ya que fueron los creadores de la secuela de Battlezone para PC, hace ya un tiempo.



EL JUEGO NO SERA DEMASIADO LARGO, PERO TIENE MUCHOS EXTRAS

Al igual que Bounty Hunter, The Clone Wars no se propone solo recrear partes Episodio II sino expandir la historia para mostrarnos más del universo Star Wars. Podremos controlar a 3 de nuestros Jedis favoritos: Mace Windu, Obi-Wan Kenobi o Anakin Skywalker. Si bien podremos utilizar nuestro poderoso sable en algunas ocasiones, a la hora de los bifes, nuestros héroes se guardan todo el verso ése de la fuerza, y se suben a diversos vehículos extraídos directamente de la película. De aquí en más el juego se desarrolla como una mezcla entre juegos como Twisted Metal Black y Star Wars: Rogue Leader. Del Twisted Metal tomamos los combates intensos, casi rabiosos, de esos que no dan respiro. Los diversos niveles de The Clone Wars están atiborrados de droides para transformar en chatarra. Del Rogue Leader sacamos a nuestros compañeros de lucha, a quienes podremos dar ciertas ordenes como atacar ciertos objetivos en particular o reagruparse a nuestro lado.

Los gráficos son en general, bastante buenos, aunque algunos detalles se mantuvieron bastante básicos, sin duda para acelerar la velocidad del juego. Esto no siempre da resultado. Durante las batallas más difíciles, el juego empieza a tironear un poco. Esto sucede tanto en la versión de PS2 como en la de Gamecube, a pesar de que esta última versión tiene una ventaja (mínima) en el departamento visual. El sonido es lo que sin duda, todos esperamos de un juego de Lucasarts a esta altura, con blasters y explosiones a granel, además de esa música maravillosa con la que el maestro John Williams se empeña en malcriarnos. En este aspecto, sí es la PS2 la que tiene una ventaja sobre los sonidos un poco más "sucios" de la Gamecube. El juego no es muy largo aunque dos razones de peso hacen mucho por alargar su jugabilidad. Una de ellas son los extras que podremos ir habilitando. La otra es el entretenido modo multiplayer. Sinceramente, no esperaba mucho más que un deathmatch en pantalla dividida, pero Pandemic me sorprendió muy gratamente con varias opciones muy interesantes. Una de ellas, llamada "Conquest" es casi una reversión de Battlezone de PC, con vehículos de Star Wars. No es muy original, ni tampoco muy llamativo en lo referente a gráficos, pero Clone Wars es un juego bastante divertido y uno que no te vas a querer perder si disfrutaste de Episodio II. N

POR: SEBASTIAN RIVEROS

PS2	7.8	MUY BUENO	JUGADORES: 1-2
GC	7.8	MUY BUENO	JUGADORES: 1-2

LO MEJOR: EL MULTIPLAYER, LOS EXTRAS, LA JUGABILIDAD
LO PEOR: TIRONEA UN POCO. LAS MISIONES A PIE PODRÍAN MEJORARSE
REJUGABILIDAD: BASTANTE

Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Muy Difícil
0%	20%	40%	60%	80% 100%

GAMEBOY ADVANCE Y LOS JUEGOS 1 PAK 4 PLAYERS

Se viene el veranito, y de seguro que un día de estos te vas a atorrantear con tus amigotes a alguna de estas playas argentas. Pero el vicio es fuerte, y más de uno se carga su Gameboy Advance para que esas tardes de lluvia veraniega sean más cortas. Y que más lindo que jugar unas buenas partidas multiplayer con el cable link. Pero, pequeño problema... resulta que yo soy fanático de los juegos de carreras, y es lo único que tengo. Pero mis amigos son todos fanas de los plataformas. Y si cada uno no cuenta con su copia del juego, adiós diversión... ¡Pero esto no es así! A cambiar la cara, y a guardar la baraja española, por que te revelamos en esta súper nota la lista completa de juegos que sólo necesitan un cartucho para el disfrute en patota.

Pan, Queso, Pan...

Cuando se lanzó el GBA, hubo grandes expectativas en el multiplayer de la consola, ya que ésta agregaba dos cosas hasta ahora inexistentes en el mundo de las portátiles: la posibilidad de conectar hasta 4 jugadores, y el Multi-boot, o sea, un cartucho, cuatro jugadores.

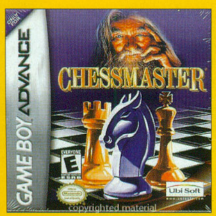
Pero no todas son rosas. Si bien esta posibilidad es excelente, no muchos juegos la utilizaron. Esto sucede gracias a que el hard del GBA es bastante limitado. Con sus pobres 256kb de memoria, lo único que se puede transferir son versiones "achicadas" del juego, que los programadores tienen que preparar especialmente para el Multi-boot. Y tampoco se puede estar transfiriendo información todo el tiempo, ya que el cable mueve datos a unos pobres 2k por segundo. Esto significa que las versiones 1 pak 4 players, terminan siendo sendos demos de lo que nos esperaría si cada jugador tuviera su correspondiente copia. A pesar de todo, algunos juegos son más que interesantes para jugar de a cuatro, y que venga esta posibilidad de regalo con el cartucho, le agrega valor al juego.



Advance Wars (4 jugadores): Uno de los mejores juegos de la consola también tiene uno de los mejores multiplayers. El problema es que estaremos limitados a una única pantalla, y contaremos nada más que con las tropas que ligamos de entrada. Igual, el calor de la guerra se siente casi con la misma intensidad...

Mario Kart Super Circuit (4 jugadores): La versión de un cartucho se limita solo a 4 pistas de la versión SNES (las pistas ocultas). Cada jugador controla a un Yoshi de color diferente. Las opciones son menores a las que tenemos con varios cartuchos, pero el juego sigue siendo el mismo viejo y querido Mario Kart.





Chessmaster (2 jugadores): Qué mejor que una buena partida de ajedrez, y si necesitamos un sólo cartucho mejor todavía. Chessmaster es mejor que Virtual Kasparov por una razón: tiene la posilidad de salvar en medio de la partida. No sea cosa que alguien venga y te patee el tablero...

Sonic Advance (4 jugadores): El puercoespín azul incluye esta espectacular opción en su primera aventura en GBA. Cada jugador controlara un personaje diferente, con el que tendremos que recorrer un nivel juntando anillos. Al cabo de tres minutos, el que junta más anillos es el ganador. Además, incluye un par de opciones bastante interesantes, ver para creer.



Bomberman Tournament (4 jugadores): En un Bomberman, no podía faltar la opción multiplayer. El problema es que sólo se puede jugar con un solo cartucho, así que no sirve de nada poner otras copias en los otros GBA, el tiempo de loading será el mismo. Si querés jugar un Bomberman en serio, elegí éste, ya que el multiplayer de Bomberman Max 2 es cualquier cosa menos Bomberman.

Arcade Advance (2 jugadores): Este cartucho es una sorpresa, ya que la versión de un cartucho es igual a la versión full, sólo que tiene los loadings. De los 6 juegos que trae, 4 son multiplayer: Yie Ar Kung Fu, Frogger, Time Pilot y Rush´n Attack.

Blender Bros. (4 jugadores)
Bomberman Max 2 (4 jugadores)
Boulder Dash (4 jugadores)
Chu Chu Rocket (4 jugadores)
Collin Mc Rae 2.0 (4 jugadores)
Columns Crown (2 jugadores)
Disney´s Magical Quest (2 jugadores)
Driven (4 jugadores)
Egg Mania (2 jugadores)
F-Zero: Maximium Velocity (4 jugadores)
Jimmy Neutron Vs. Jimmy Negatron (4 jugadores)
Motocross Maniacs Advance (4 jugadores)
Nascar HEAT (4 jugadores)
Puyo Pop (4 jugadores)
Rampage Puzzle Attack (2 jugadores)
Shrek: Hassle the Castle (4 jugadores)
Super Mario Advance 1, 2 y 3 –los 3 traen el mismo multiplayer– (4 jugadores)
Virtual Kasparov (2 jugadores)

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES



Bandai Pippin Atmark: vendiéndole el alma a eBay

El ambiente estaba tan cargado, que se podía cortar el aire con una navaja. Y no era para menos. En aquélla mesa se estaba jugando un raro espécimen del mundo de los videojuegos. Miro mi mano, y veo que estoy de suerte. Un Full House servido. En la mesa se encontraba ella, y yo hacía meses que andaba tras una. Pero yo no era el único, y los otros tres caballeros que me acompañaban esa noche, tenían mis mismas intenciones. Esa mano era la última, y yo tenía las de ganar. Bajo la mirada de asombro de mis contrincantes, presento mi mano, me levanto de la silla, recojo mi premio, y me dispongo a marcharme de aquel yate, lleno de marineros de miradas extrañas, y portadores de hermosas AK-47s.



Pippin @world y sus accesorios, que venian en una comoda caja más grande que la habitación de un japonés.

Pero unos amables marineros rusos, de 2 metros de altura y enorme musculatura, me "acompañaron" a lo que pensé que era la puerta, pero que resultó ser un camarote. -Calma, señores, yo me he ganado esta consola en buena ley- les dije. - "-Nuestro jefe opina lo contrario, dice que Ud. ha hecho trampa-" me contestaron. Hmm, creo que estos monos no me van a dejar salir de aquí con todos mis huesos sanos. Menos mal que soy lo bastante flaco como para caber por un ojo de buey, así que me escabullí por el del camarote, mientras los dos gorilas intentaban retenerme. Por suerte, mi gran amigo, el General Erwin, se encontraba abajo, esperándome con una lancha. Y aunque caer de espaldas desde 3 metros de altura sobre una superficie de madera no es muy agradable, es mejor que recibir masajes de parte de 2 osos rusos. Lástima que no me pude llevar la Pippin... En el mundo de los videojuegos, existen algunas cosas muy extrañas. Y qué más extraño, que una fusión entre Apple y Bandai. En el año 1995, Apple quiso ingresar al mundo de los videojuegos. Pero trató de planear cuidadosamente su estrategia, al ver lo que le sucedió a la pobre 3DO (ver Next Level 42). Junto con Bandai, quien se encargaría de la parte de los videojuegos, construyeron un híbrido entre una Macintosh y una consola de última generación, llamada Pippin @world en USA, y Pippin Atmark en Japón. El resultado, fue una cosa carísima para un mercado en el que comprar una PC de última generación costaba 1.000 dólares, ya que la Pippin costaba $600 (una PSX, costaba $200). Pero ¿Qué es lo que la hacía tan cara? Apple, además de ponerle un procesador PowerPC (los que llevan las Mac), mucha memoria para una consola, y un CD-ROM 4X, le agregó soporte para Internet.

Rara, muy rara...

La Pippin, gracias a su soporte a internet (traía un modem Motorola de 28.8 K), ha inventado las bases del multiplayer que hoy se ve en las consolas modernas. Hablando en serio, podría haber barrido el piso con la PSX, si hubiera tenido el soporte necesario. Pero debido a que apuntaba a ser una plataforma multiuso, el soft que se creó para ella, es tan insípido, que va desde montones juegos pornográficos, a juegos definidos como "Edutainment", o sea, juegos educativos. Eso sí, ya que la consola es de Bandai, existen para ella un par de juegos que haría caer la baba a más de un coleccionista. Sí, señores, Pippin Atmark tiene los dos juegos de Dragon Ball más raros de la historia, y si tienen suerte de llegar a ver uno en eBay, quizás lo consigan a un precio de oferta: 400 verdes. Ningún juego para esta consola vale menos que eso, ya que son casi tan limitados como ella, que ha llegado a vender 5000 unidades en USA, como mucho. Increíblemente, Pippin sigue teniendo soporte en Japón. Pero sabiendo que Nintendo aún ofrece soporte para las cartas de Hanafuda (un juego de cartas japonés) que fabricaba hace 100 años, no sorprende tanto. La versión japonesa de Pippin fue comercializada en color blanco, y la versión norteamericana en negro. Cada consola traía un pad con forma de banana, que en el medio traía un trackball. Además, traía un teclado con touchscreen, salida para VGA, y un browser para navegar por internet. Y si contamos la cantidad de add-ons que salieron en Japón, como la disquetera de 3.5 pulgadas, podríamos decir que es casi una PC. El poder de esta máquina comparada con una PSX, es como comparar una Dreamcast con un N64. Si tienen la suerte de conseguirla, asegúrense de que venga con algo de soft, ya que conseguir alguno puede llevarles años, y suelen costar fortunas.

POR: FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES



Pippin Atmark, la versión japonesa

El control, se pueden hacer tantos chistes con esto...

... y el teclado: muy lindo, y muy al cohete...

PS2 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

NOTA: Tené en cuenta que la única forma de deshabilitar un truco en este juego es reseteándolo. Si llegás a grabar con el truco habilitado, el mismo nunca se deshabilitará. Pensá muy bien si querés tener este truco para siempre antes de grabar teniéndolo habilitado.

Todas las armas
Presionar la siguientes combinaciones de botones durante el juego. Cada combinación destraba armas diferentes. Un sonido confirmará que se ha ingresado correctamente la secuencia
R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba
R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo (2), Izquierda
R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo (3)

Energía
Presionar R1, R2, L1, Círculo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba durante el juego. Un sonido confirmará que se ha ingresado correctamente la secuencia.Nota: si ingresamos el código cuando estemos arriba de un auto, también recuperaremos la energía del coche.

Armadura
Presionar R1, R2, L1, X, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba durante el juego. Un sonido confirmará que se ha ingresado correctamente la secuencia.

Subir el nivel de busqueda policial
Presionar R1 (2), Círculo, R2, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha durante el juego. Un sonido confirmará que se ha ingresado correctamente la secuencia.

Bajar el nivel de busqueda policial
Presionar R1 (2), Círculo, R2, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo durante el juego. Un sonido confirmará que se ha ingresado correctamente la secuencia.

Tráfico agresivo
Presionar R2, Círculo, R1, L2, Izquierda, R1, L1, R2, L2 durante el juego. Un sonido confirmará que se ha ingresado correctamente la secuencia.

Civiles agresivos
Presionar Abajo, Arriba (3), X, R2, R1,L2 (2) durante el juego. Un sonido confirmará que se ha ingresado correctamente la secuencia.

Mujeres en bikini, y con armas
Presionar Derecha, L1, Circulo, L2, Izquierda, X, R1, L1 (2), X durante el juego. Un sonido confirmará que se ha ingresado correctamente la secuencia.

PS2 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Escoba Nimbus 2000
Para obtenerla, tendremos que sacarnos una "B" en el segundo día de escuela, durante la práctica de Quidditch. Con esta poderosa escoba, seremos capaces de volar por los alrededores de la escuela, inclusive durante el día.

Grageas
Usar la escoba Nimbus 2000, y volar alrededor de la escuela Howgarts, al pasar por cada uno de los anillos, obtendremos grageas. Los anillos azules nos darán 10 grageas, los amarillos 1, los rojos 3, y los verdes 2.

Al obtener la llave para el cuarto de cosas confiscadas, podremos obtener 6 cartas y 200 grageas, cuando nos quedemos sin grageas, podremos volver a este cuarto para obtener 200 más.

Cartas más baratas
Si al intentar cambiar cartas con un estudiante, éste nos pide demasiadas grageas por la misma, elegir "NO", retroceder unos pasos, y volver a preguntarle. Veremos como el precio de la carta ha disminuido sustancialmente.

Puntos de casa fáciles
En la Cámara de los Secretos, destruir las pinturas en los muros. Por cada una de ellas obtendremos 100 puntos para la casa Gryffindor.

PS2 TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Código Maestro



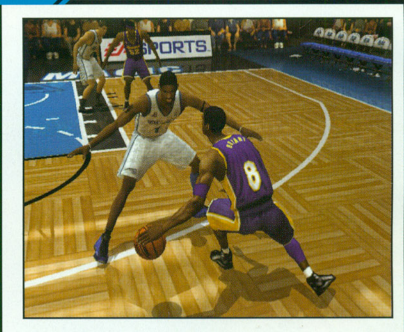
Ingresar **watch_me_xplode** en la pantalla de cheats, para destrabar todos los cheats del juego.

PS2 BLOODRAYNE

Ingresar alguno de los siguientes códigos para activar la opción correspondiente en la pantalla de cheats. Un sonido señalará que el código ha sido ingresado correctamente.

Modo Dios: **TRIASSASSINDONTDIE**
Recuperar la energía: **LAMEYANKEEDONTFEED**
Time Factor: **NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE**
Seleccionar nivel: **ONTHELEVEL** (presionar Circulo y X en el menú principal para acceder a la pantalla de selección de nivel)
Nivel secreto Lousiana: **BRIMSTONEINTHEBAYOU**
Enemigos congelados: **DONTFARTONOSCAR**
Desmembramiento: **INSANEGIBSMODEGOOD**

PS2 NBA LIVE 2003



Jugadores ocultos
Ingresar alguno de los siguientes nombres como apellido de un jugador que vayan a crear. El jugador seleccionado aparecerá como agente libre.
B-Rich: **DOLLABILLS**
Busta Rhymes: **FLIPMODE**
DJ Clue: **MIXTAPES**
Ghetto Fabolous: **GHETTOFAB**
Hot Karl: **CALIFORNIA**
Just Blaze: **GOODBEATS**

PS2 THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Recuperar energía
Pausar el juego, mantener L1 + L2 + R1 + R2, y luego presionar Triángulo, Abajo, X, Arriba. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Recuperar municiones
Pausar el juego, mantener L1 + L2 + R1 + R2, y luego presionar X, Abajo, Triángulo, Arriba. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Añadir 1000 puntos de experiencia
Pausar el juego, mantener L1 + L2 + R1 + R2, y luego presionar X, Abajo (3). Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Habilidades de nivel dos
Pausar el juego, mantener L1 + L2 + R1 + R2, y luego presionar Círculo, Derecha, Círculo, Derecha. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Habilidades de nivel cuatro
Pausar el juego, mantener L1 + L2 + R1 + R2, y luego presionar Triángulo, Arriba, Triángulo, Arriba. Un sonido confirmará que el código ha sido bien ingresado.

Habilidades de nivel seis
Pausar el juego, mantener L1 + L2 + R1 + R2, y luego presionar Cuadrado, Izquierda, Cuadrado, Izquierda. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Habilidades de nivel ocho
Pausar el juego, mantener L1 + L2 + R1 + R2, y luego presionar X (2), Abajo (2). Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Invencibilidad
Pausar el juego, mantener L1 + L2 + R1 + R2, y luego presionar Triángulo, Cuadrado, X, Círculo. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Ataques devastadores
Pausar el juego, mantener L1 + L2 + R1 + R2, y luego presionar Cuadrado (2), Círculo (2). Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

PS2 THE GETAWAY

Doble energía
Presionar Arriba (2), Izquierda (2), Derecha (2), Círculo (2), Abajo durante la secuencia de créditos, antes del menú principal del juego. El sonido de una mujer gimiendo confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Autos armados
Presionar Arriba, Abajo, izquierda, Derecha, Cuadrado, Triangulo, Círculo durante la secuencia de créditos, antes del menú principal del juego. El sonido de una mujer gimiendo confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

XBOX BLOODRAYNE



Ingresar alguno de los siguientes códigos para activar la opción correspondiente en la pantalla de cheats. Un sonido señalará que el código ha sido ingresado correctamente.

Modo Dios:
TRIASSASSINDONTDIE
Recuperar la energía:
LAMEYANKEEDONTFEED
Time Factor:
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE
Seleccionar nivel:
ONTHELEVEL (presionar B y A en el menú principal para acceder a la pantalla de selección de nivel)
Nivel secreto Lousiana:
BRIMSTONEINTHEBAYOU
Enemigos congelados:
DONTFARTONOSCAR
Desmembramiento:
INSANEGIBSMODEGOOD

PS2 BIG MUTHA TRUCKERS

Dinero infinito
Presionar Circulo (2), Cuadrado, Circulo (2), Select en el menú principal del juego. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente. Empezar un nuevo juego, y presionar Select cuando este empieza.

PS2 PRO RACE DRIVER

Códigos
Nota: estos códigos funcionarán únicamente en partidas que tengan el mismo código de bonus. Para cambiar el mismo, borrar todas las partidas salvadas, e iniciar un nuevo juego. Así recibiremos un nuevo código de bonus.



Todos los coches – **SLDDLS** (código de bonus 1010)
PLSZGF (código de bonus 1521)
MKWAVP (código de bonus 3956)
WOYHHI (código de bonus 8105)

Todas las pistas – **GLFFLG** (código de bonus 1010)
YHYXMF (código de bonus 1521)
ZVIMEI (código de bonus 3956)

Todos los campeonatos - **FMXXMF** (código de bonus 1010)
FZYFLG (código de bonus 1521)
MZDHHA (código de bonus 3956)

Física realista – **SIM** (cualquier código de bonus)

Modelo de daños realista –
DAMAGE (cualquier código de bonus)

XBOX NBA LIVE 2003



Jugadores ocultos
Ingresar alguno de los siguientes nombres como apellido de un jugador por crear. El jugador seleccionado aparecerá como agente libre.

B-Rich:
DOLLABILLS
Busta Rhymes:
FLIPMODE
DJ Clue:
MIXTAPES
Ghetto Fabolous:
GHETTOFAB
Hot Karl:
CALIFORNIA
Just Blaze:
GOODBEATS

XBOX THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Cargas de anillo ilimitadas para Frodo
Presionar repetidamente Y, B, A, B, Y, X durante el juego. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Magia ilimitada para Gandalf
Presionar repetidamente X, Y, A, X, B, X durante el juego. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Munición ilimitada
Presionar repetidamente X, B, Y, A, X, B durante el juego. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Cargas de anillo ilimitadas para Frodo
Presionar repetidamente Y, B, A, B, Y, X durante el juego. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

XBOX THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Recuperar energía
Pausar el juego, mantener L + R, y luego presionar Y, Abajo, X, Arriba. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Recuperar municiones
Pausar el juego, mantener L + R, y luego presionar A, Abajo, Y, Arriba. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Añadir 1000 puntos de experiencia
Pausar el juego, mantener L + R, y luego presionar A, Abajo (3). Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Habilidades de nivel dos
Pausar el juego, mantener L + R, y luego presionar B, Derecha, B, Derecha. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Habilidades de nivel cuatro
Pausar el juego, mantener L + R, y luego presionar Y, Arriba, Y, Arriba. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Habilidades de nivel seis
Pausar el juego, mantener L + R, y luego presionar X, Izquierda, X, Izquierda. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Habilidades de nivel ocho
Pausar el juego, mantener L + R, y luego presionar A (2), Abajo (2). Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Invencibilidad
Pausar el juego, mantener L + R, y luego presionar Y, X, A, B. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente. Nota: Para activar este código primero debe completarse todo el juego.

Ataques devastadores
Pausar el juego, mantener L + R, y luego presionar X (2), B (2). Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente. Nota: Para activar este código primero debe completarse todo el juego.

XBOX SPLINTER CELL

Cuarto secreto en el entrenamiento
Luego de calibrar los cuatro puntos requeridos, ir hacia la derecha, y hacer un doble salto en el muro, alcanzando el muro de la derecha. Abrir la puerta y adentro encontraremos un dispositivo de Lock Pick.. Una vez que terminemos el entrenamiento, en vez de entrar por la puerta de garage, podemos dirigirnos a la puerta que está cerrada, y usar el Lock Pick ahí. Ahí dentro encontrarán una computadora con información sobre una clave de acceso. Si volvemos al comienzo, y saltamos contra el muro opuesto, encontraremos una puerta donde usar nuestra clave de acceso. Ahí dentro encontrarán un NPC. Nota: Si lo golpean, la misión será fallida.

Caídas menos dolorosas
Cuando caigan desde una altura considerable, una cosa que pueden hacer es apretar inmediatamente el botón de salto ni bien toquemos el suelo. Esto reducirá el daño sufrido hasta en un 75%.



XBOX HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS



Escoba Nimbus 2000
Para obtenerla, tendremos que sacarnos una "B" en el segundo día de escuela, durante la práctica de Quidditch. Con esta poderosa escoba, seremos capaces de volar por los alrededores de la escuela, inclusive durante el día.

Grageas
Usar la escoba Nimbus 2000, y volar alrededor de la escuela Howgarts, al pasar por cada uno de los anillos, obtendremos grageas. Los anillos azules nos darán 10 grageas, los amarillos 1, los rojos 3, y los verdes 2.

Al obtener la llave para el cuarto de cosas confiscadas, podremos obtener 6 cartas y 200 grajeas, cuando nos quedemos sin grageas, podremos volver a este cuarto para obtener 200 más.

Cartas más baratas
Si al intentar cambiar cartas con un estudiante, éste nos pide demasiadas grageas por la misma, elegir "NO", retroceder unos pasos, y volver a preguntarle. Veremos como el precio de la carta ha disminuido sustancialmente.

Puntos de casa fáciles
En la Cámara de los Secretos, destruir las pinturas en los muros. Por cada una de ellas obtendremos 100 puntos para la casa Gryffindor.

XBOX MINORITY REPORT

Códigos
Ingresar alguno de los siguientes códigos
Invencibilidad - **LRGARMS**
Seleccionar nivel - **PASSKEY**
Saltear nivel - **QUITER**
Todos los combos - **NINJA**
Todas las armas - **STRAPPED**
Daños al máximo - **SPINACH**
Jugar como payaso – **SCARYCLOWN**
Jugar como convicto – **JAILBREAK**
Jugar como infante – **GNRLINFANTRY**
Jugar como un reptil – **HISSSS**
Jugar como Moseley – **BIGLIPS**
Jugar como Nara – **WEIGHTGAIN**
Jugar como Nikki – **HAIRLOSS**
Jugar como un robot – **MRROBOTO**
Jugar como un súper héroe – **SUPERJOHN**
Jugar como un zombie – **IAMSODEAD**
Bate de béisbol – **SLUGGER**
Secuencia final – **UIMP**

GC > THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Recuperar energía
Pausar el juego, mantener L + R, y luego presionar Y, Abajo, A, Arriba. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Recuperar municiones
Pausar el juego, mantener L + R, y luego presionar A, Abajo, Y, Arriba. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Añadir 1000 puntos de experiencia
Pausar el juego, mantener L + R, y luego presionar A, Abajo (3). Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Habilidades de nivel dos
Pausar el juego, mantener L + R, y luego presionar X, Derecha, X, Derecha. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Habilidades de nivel cuatro
Pausar el juego, mantener L + R, y luego presionar Y, Arriba, Y, Arriba. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Habilidades de nivel seis
Pausar el juego, mantener L + R, y luego presionar B, Izquierda, B, Izquierda. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Habilidades de nivel ocho
Pausar el juego, mantener L + R, y luego presionar A (2), Abajo (2). Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

Invencibilidad
Pausar el juego, mantener L + R, y luego presionar Y, B, A, X. Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente. Nota: Para activar este código primero debe completarse todo el juego.

Ataques devastadores
Pausar el juego, mantener L + R, y luego presionar B (2), X (2). Un sonido confirmará que el código ha sido ingresado correctamente. Nota: Para activar este código primero debe completarse todo el juego.

GC > NBA LIVE 2003

Jugadores ocultos
Ingresar alguno de los siguientes nombres como apellido de un jugador que vayan a crear. El jugador seleccionado aparecerá como agente libre.
B-Rich: **DOLLABILLS**
Busta Rhymes: **FLIPMODE**
DJ Clue: **MIXTAPES**
Ghetto Fabolous: **GHETTOFAB**
Hot Karl: **CALIFORNIA**
Just Blaze: **GOODBEATS**

GC > HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS



Escoba Nimbus 2000
Para obtenerla, tendremos que sacarnos una "B" en el segundo día de escuela, durante la práctica de Quidditch. Con esta poderosa escoba, seremos capaces de volar por los alrededores de la escuela, inclusive durante el día.

Grajeas
Usar la escobaNimbus 2000, y volar alrededor de la escuela Howgarts, al pasar por cada uno de los anillos, obtendremos grageas. Los anillos azules nos darán 10 grageas, los amarillos 1, los rojos 3, y los verdes 2.

Al obtener la llave para el cuarto de cosas confiscadas, podremos obtener 6 cartas y 200 grageas, cuando nos quedemos sin grageas, podremos volver a este cuarto para obtener 200 más.

Cartas más baratas
Si al intentar cambiar cartas con un estudiante, éste nos pide demasiadas grajeas por la misma, elegir "NO", retroceder unos pasos, y volver a preguntarle. Veremos como el precio de la carta ha disminuido sustancialmente.

Puntos de casa fáciles
En la Cámara de los Secretos, destruir las pinturas en los muros. Por cada una de ellas obtendremos 100 puntos para la casa Gryffindor.

GC > ANIMAL CROSSING

Mr. Resetti:
Resetear la consola durante el juego. Cuando inciemos el juego de vuelta, ahí estará Mr. Resetti para criticarnos. Si volvemos a repetir el proceso aparecerá cada vez más enojado. Si lo continuamos haciendo unas cuantas veces más, entonces aparecerá el hermano mayor de Mr. Resetti, Don, quien te dirá que su hermano no es una mala persona, que solo está haciendo su trabajo, y te ofrecerá disculpas por su comportamiento.

Dinero fácil
Cuando aparezcan abejas cerca de los árboles, sacar la red para mariposas, y atrapar con ella el panal, si logras atrapar una abeja, podrás venderla por $4500

Moverse por el pueblo con la pala, golpeando cada roca que aparezca, cuando alguna de ella se torne roja, continuar golpeándola para obtener más y más dinero

Cambiar la fecha de la Gamecube, o de las opciones dentro del juego, colocándola en Año Nuevo. Recibirás $10.000 en tu casilla de correo, de parte de tus parientes. Repetir el proceso cambiando solamente el año.

Si disponen de por lo menos $10.000, comprar los domingos nabos a Joan (antes de las 12). Comprar tantos nabos como podamos. Al día siguiente, ir a la tienda de Nook, y venderlos todos. Obtendremos $73.600 por cada 100 nabos.

Obtener los ítems solicitados instantáneamente
Luego de hacer el pedido, salvar el juego, continuar, y luego resetear el juego. Luego de hablar con Mr. Resetti, el pedido estará en el correo.

Obtener el Hacha Dorada
Lograr que el pueblo reciba la puntuación de "Perfecto" durante dos semanas consecutivas. El Hacha Dorada será nuestra, y encima es indestructible.

GC > BLOODRAYNE

Ingresar alguno de los siguientes códigos para activar la opción correspondiente en la pantalla de cheats. Un sonido señalará que el código ha sido ingresado correctamente.

Modo Dios: **TRIASSASSINDONTDIE**
Recuperar la energía: **LAMEYANKEEDONTFEED**
Time Factor: **NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE**
Seleccionar nivel: **ONTHELEVEL** (presionar X y A en el menú principal para acceder a la pantalla de selección de nivel)
Nivel secreto Lousiana: **BRIMSTONEINTHEBAYOU**
Enemigos congelados: **DONTFARTONOSCAR**
Desmembramiento: **INSANEGIBSMODEGOOD**





LOS 20 MÁS JUGADOS EN LA REDACCION - ENERO 2003

ESTE MES			EL MES PASADO
1	THE GETAWAY	PS2	20
2	METROID PRIME	GC	3
3	PANZER DRAGOON ORTA	XB	--
4	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	XB	6
5	PRO RACE DRIVER	PS2	--
6	LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS	ALL	--
7	MECH ASSAULT	XB	9
8	RESIDENT EVIL: ZERO	GC	8
9	STAR WARS: BOUNTY HUNTER	GC	--
10	RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE	PS2	--
11	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	PS2	2
12	METROID FUSION	GBA	--
13	STAR WARS: JEDI OUTCAST	XB	19
14	MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	ALL	1
15	THE SIMS	PS2	--
16	WAR OF THE MONSTERS	PS2	--
17	DEVIL MAY CRY 2	PS2	--
18	BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	PS2	--
19	ANIMAL CROSSING	GC	16
20	FIFA SOCCER 2003	XB	7

LOS 10 MÁS VENDIDOS EN ARGENTINA

ESTE MES			EL MES PASADO
1	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	PS2	1
2	METROID PRIME	GC	3
3	MARIO PARTY 4	GC	9
4	THE GETAWAY	PS2	--
5	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	XB	6
6	RESIDENT EVIL ZERO	GC	--
7	PRO RACE DRIVER	PS2	--
8	LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS	ALL	--
9	MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	ALL	2
10	MECH ASSAULT	XB	10

LOS 10 MAS ESPERADOS

ESTE MES			EL MES PASADO
1	THE LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER	GC	7
2	TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	PS2	1
3	HALO II	XB	9
4	SOUL CALIBUR II	ALL	2
5	EVERQUEST ADVENTURES	PS2	--
6	.HACK -INFECTION PART 1-	PS2	--
7	MIDTOWN MADNESS 3	XB	8
8	FULL THROTTLE 2	PS2	6
9	STARCRAFT: GHOST	ALL	4
10	FINAL FANTASY XI Y X2	PS2	--



¡En el próximo número!

El 10 de Marzo, en todos los Kioskos del país, encontrarán el número 44 de Next Level, en el que como es habitual cada año, galardonaremos a los mejores juegos que pasaron por nuestras pantallas a lo largo del 2002, un año sin duda memorable en más de un sentido.
Además, las revisiones de los esperados Devil May Cry 2, .Hack Infection, The Sims, Everquest Adventures, Dead or Alive Beach Volley, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, y Skies of Arcadia Legends.
También, y para todos aquellos que quieran probar las mieles del juego online, una guía para que se puedan conectar con su consola favorita -Xbox, Gamecube o Playstation 2- a la red de redes.
Todo esto y mucho más, en el próximo número de esta, la mejor revista de Videojuegos del planeta.



ESTE MES TOCA...
XTREME PC
TE MOSTRAMOS LA EXPANSION DE B... ...OS DEL NUEVO COUNTER-STRIKE
XTREME PC
LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
AÑO 6 • NUMERO 56
PREVIEWS:
PRAETORIANS
GHOST MASTER
SWAT: URBAN JUSTICE
REVIEWS:
DRAGON'S LAIR 3D
007: NIGHTFIRE
POST MORTEM
MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD
THE ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL
TOCA RACE DRIVER
EL ESPECTACULAR REGRESO DE CODEMASTERS A LAS CARRERAS DE AUTOS
POWER PLAY
TRUCOS, HARWARE Y EL REGRESO DE LAS CLASICAS SECCIONES: LA ZONA 3D Y EL LADO BIZARRO
YA ESTA EN
LOS KIOSCOS